

Tokuma
Game
Book

PlayStation

ソムズモ
クライシス!

公式ガイド

世紀末とんでもBOOK

徳間書店



プレイステーション用ソフト

Tokuma
Game
Book

ソムズモ クライシス!

公式ガイド

世紀末とんでもBOOK



定価780円 本体743円 徳間書店

©1999 TOKUMA SHOTEN-HAKUHODO·TOPPAN

©1999 POLYGON MAGIC, INC.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

雑誌 69303-33

ISBN4-19-740014-4

C9476 ¥743E (0)



9784197400140



1929476007438



プレイステーション用ソフト

Tokuma
Game
Book

とんずも クワイシス!

公式ガイド

世紀末とんでもBOOK



公式ガイド
世紀末とんでもBOOK

CONTENTS

今日はおばあちゃんの誕生日	5
悲劇は突然やってくる!!	6
とんでもクライシス! キャラクター紹介	11
とんでもクライシス! キャラクター相関図	12
必死で帰宅する!! 棚祭家の人々	14
その他気になる人々	20
とんでもクライシス! 攻略ガイド	27
とんでもクライシス! ゲーム攻略を始める前に	28
父・種男の章 第1話「さらば帝都開発」	30
父・種男の章 第2話「種男爆発5秒前」	35
父・種男の章 第3話「東京湾大炎上」	42
馬鹿ゲー とんでもクライシス! を作った人たち	46
母・悦子の章 第1話「主婦は見ていた!」	50
母・悦子の章 第2話「エツコS・O・S」	53
母・悦子の章 第3話「眼下の敵」	55
長男・ツヨシの章 第1話「ミクロパニック大決戦」	60
長男・ツヨシの章 第2話「裏庭からの帰還」	62
長女・リリカの章 第1話「エスケープ フロム スクール」	64
長女・リリカの章 第2話「渋谷大パニック」	67
長女・リリカの章 第3話「光ある限り」	70
馬鹿ゲー とんでもクライシス! 東京スカパラダイスオーケストラに聞く	72
携帯電話「とんクラ」サウンド	76
オリジナルブリクマの作り方	80



襲い来る棚祭家の悲劇!!



今日は80歳になるおばあちゃんハツの誕生日。父・種男、母・悦子、長男・ツヨシ、長女・リリカ。みんなが夜の8時までに家に戻り、誕生日を祝う。そんなことってどこにでもあるはずだよね。でも、みんながそれぞれ、超大ピンチに巻き込まれちゃう。史上空前の大厄が、この棚祭家を襲うとはつゆ知らず、家族みんなが、これから猛烈な帰宅劇を繰り広げるのだ!!

悲劇は突然やってくる!!

1999年7月。地球が空から降ってくる~!?

帝都開発に勤める棚祭種男。
この帝都開発のある高層ビル
の目の前に、巨大な石像で作
られたモニュメントが設置さ
れることになった。

今日は棚祭家の祖母ハツの
誕生日!

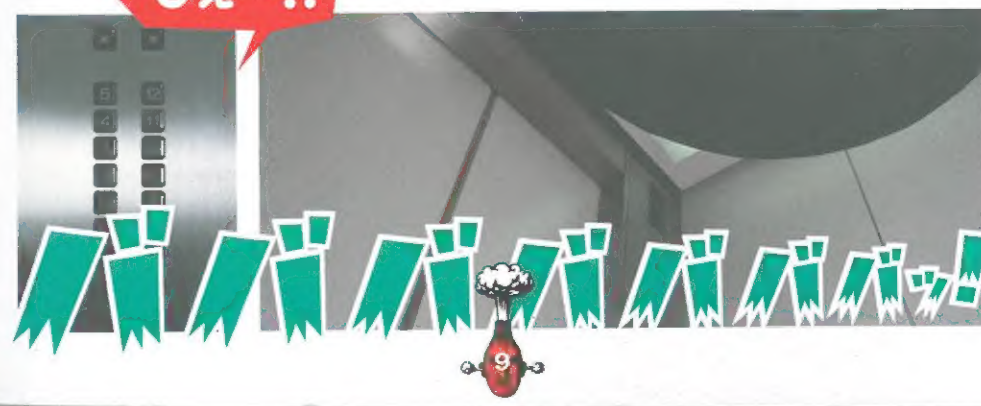
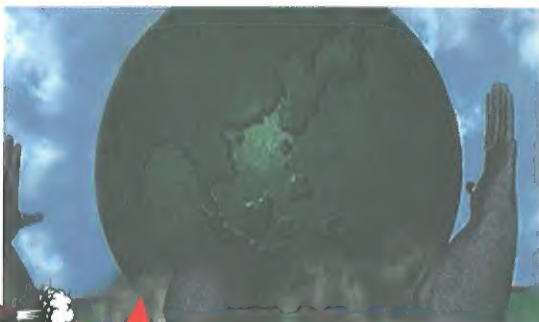
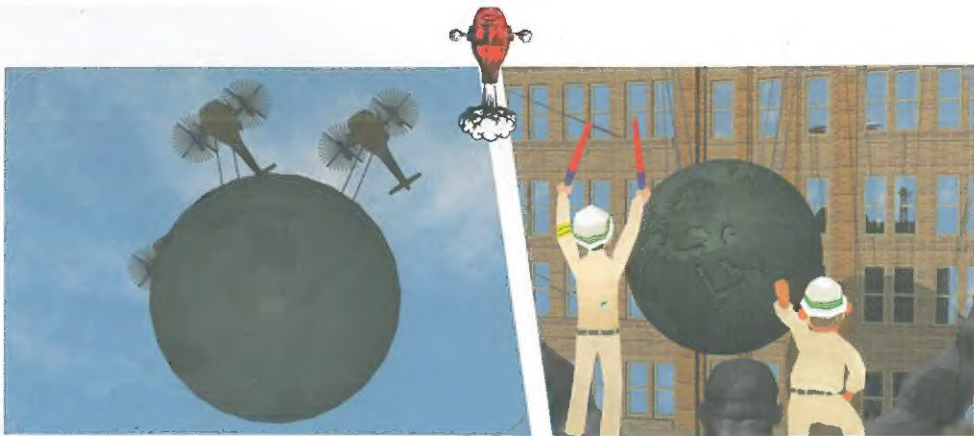


天変地異かノストラダムス
の大予言か……。

すべての災いが、種男を中
心に回りだしてしまうとは、
種男自身も、事が起きるまで
は気がつかなかったのだが…
…。



いつもなら何も起こらな
いはずの、平穏な日々も、
このモニュメントの地球が、
帝都開発の窓を突き破り、
種男を襲う……。

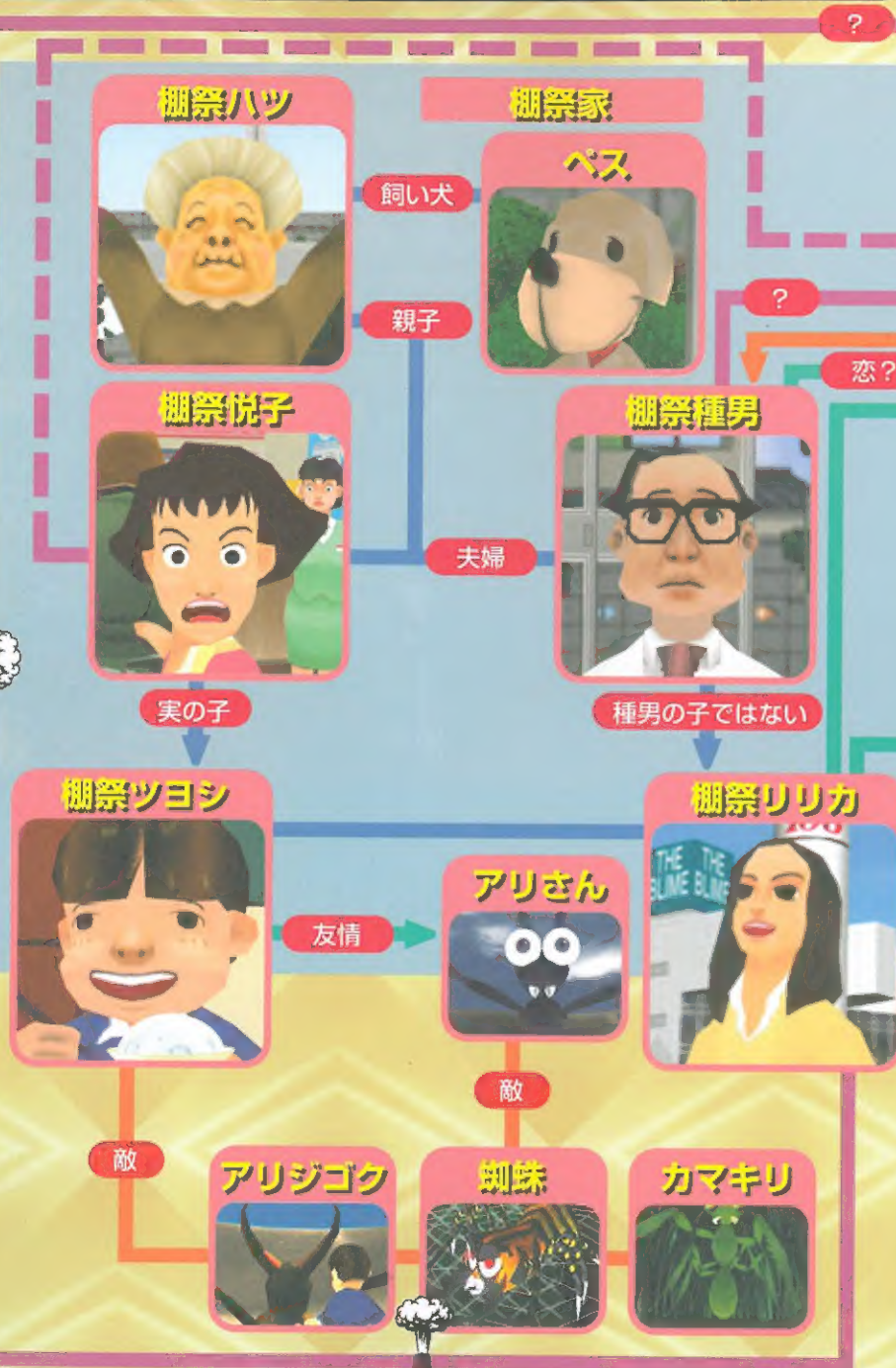




キャラクター紹介



とんでもクライシス!キャラクター相関図



ここでは「とんクラ」に登場する気になるキャラたちの関係を一挙に公開だ!!
この相関図と、このあとのキャラクター紹介を見ながら、「とんクラ」をぜひ200倍楽しんでプレイしてほしい!!



あこがれ

敵対？

戀？

担任

同級生

友情



親子

A pink teddy bear is shown sitting on a film strip. The bear is positioned in the center of the frame, with its arms resting on the film strip. The film strip is dark and has some white markings. The background is dark and indistinct.



必死で
帰宅する!!

棚祭家の人々



爆発家族、棚祭家!! ちょっと見た目には普通の家庭だけど、よく見てみると、とんでもない家族かも……。

そんな家族の心の奥をちょっと紹介。ばかばかしい笑いだけでなく、ペースや、心の悩みも、ぜんぶ知って、ゲームをプレイすると、より「とんクラ」を楽しめる?



棚祭ハツ

80歳

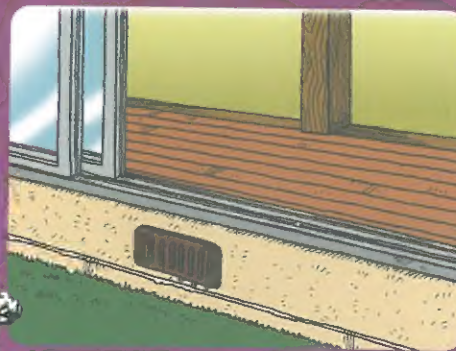
HATSU



棚祭家のことなら
なんでも知っている
表情豊かな
おばあちゃん?

大正8年生まれ。80歳になろうとしているのに、まだまだ背筋もシャキンと伸びて、元気一杯のおばあちゃん。

飼う犬のベス、そして一見(?)温かい4人の家族に囲まれて今日は待ちに待った誕生日のお祝いを迎える。密かに誕生日のあれをやるのを楽しみにしているのだ。



棚祭種男

47歳

TANEO

わあああ
あああ
!!!

すべての災いを
背負い込んで
しまったように、
災いがふりそそぐ。
棚祭家の
悲惨なキャラ!!

株式会社帝都開発に勤務する我が棚祭家の大黒柱。一見ひ弱そうだけど、なんと学生時代はアメフトの二軍で大活躍!! 走る、ぶつかる、滑り込むはお手のもの!! そんな種男の滑り込みで母の悦子もモノにしたってわけ。

でも会社のデスクワークで、お腹も膨らみ、ぎっくり腰も経験する、ただの中年親父と化してしまった? この種男が、アメフトのボールの1,000倍の大きさの鉄球を相手に走り、ぶつかり、滑り込むとは……。



棚祭悦子

40歳

ETSUKO

種男の妻。学生時代にアメフト部のマネージャーをしていたことから、種男と知り合い結婚。今ではリリカ、ツヨシの2児の母となっている。七宝焼教室に通い、一見普通の主婦なのだけど、実は種男に隠れて不倫をするというとてもない一面もあるというから驚き。しかも相手は……???

はっ!!

買い物袋を
いつもぶらさげ
どこから見ても
普通の主婦だが……!!



棚祭りリリカ

17歳

RIKKA

!!あつ!!

サバゲー好き
インターネット大好きな
心やさしき硬派な
女子高生



棚祭家の長女。私立頓田女子校の2年生。護身のため、「けんか骨法」道場に通ったこともあるというバリバリの硬派でもある。サバゲー好きで、富士の裾野で迷彩服に身を包み、エアガンを撃ち合ったこともある。しかもインターネットのホームページも開設というから、驚きだよね。でも、ちょっぴり心はブルー。容姿が外人っぽいところから、DNA鑑定で、父・種男の子供ではないことを知ってしまう。



棚祭りツヨシ

9歳

TSUYOSHI

おばあちゃんの血を
引いているのか、
棚祭家で一番の
のんびり屋

棚祭家の長男。都立東江戸川小学校3年。のんびり屋で、食べることが大好きだったため、一時は過食症で肥満体質になってしまった。でも、クラスの女の子の手前もあって、密かにダイエットを試みて、ちょっぴり体重も落ちてきたとか……。



ん？



ペス
(オス犬 2歳)

棚祭家、唯一のペット。人なつこさと、愛敬は棚祭家一番。おばあちゃんにかわいがられ、幸せな棚祭家の一員。



謎の救命隊員

年齢不詳

大に天か? といいながら
心臓マッサージ器で
電気ショックを与える

きつと無敵な心臓に届かず、
心臓が止まる。その瞬間、
きつと無敵な心臓に届かず、
心臓が止まる。その瞬間、



船の船頭さん

年齢不詳

船頭さんの顔が
なぜかお世辞になる……



ゆゆって
ことぶ……

今では希少価値の青毛ブラシで顔を
叩きながら、お台場周辺を模倣にする。
人でも船頭さんと同じく、
さん。船も船頭さん同様
かなり老朽化している。



UFO親子

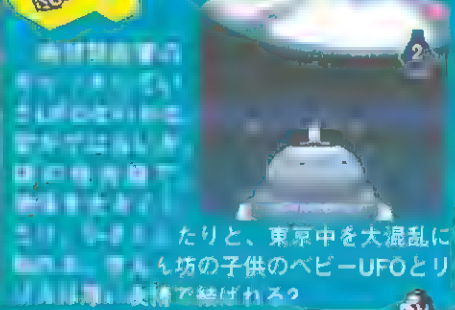
? 歳

リリカと宇宙を超えた
友情で結ばれる?

ベビーUFO



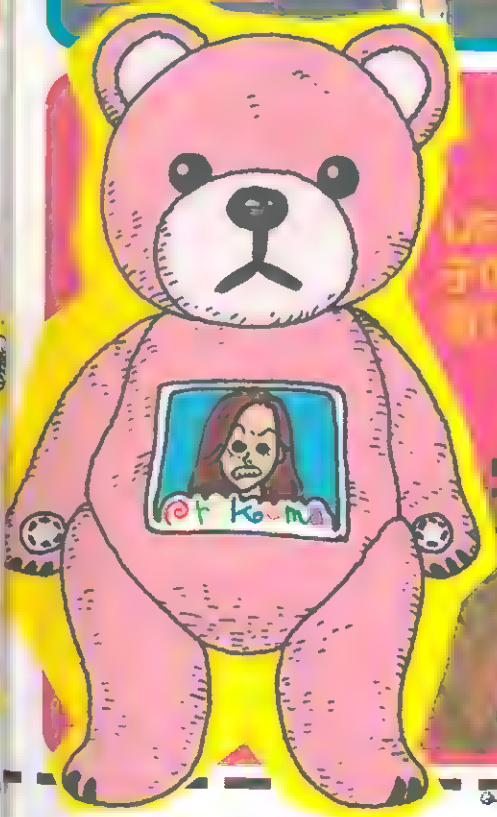
マザーUFO



たりと、東京中を大混乱に
陥れ、人々も坊の子のベビーUFOとリ
リカは、友情で結ばれる?

プリクマ

UFOの
予備の怪光線を
射けて変身!!



なんと、
プリクマは
UFOの
予備の
怪光線を
射けて
変身!!

黄金の豚



「金」の文字と「豚」の文字が
組み合わさって
「金」の文字が「豚」の文字の
中に入った形になったもの...

密かに地球に接近してくる
UFO対策に、天才科学者ベンジ
ンが開発した最終兵器ベン
ジンの「黄金の豚」だ。
悪の組織もこの最終兵器を狙
っていた。悪の組織はベンジ
ン博士の好きなエアバッキン



母悦子も
この「黄金の豚」の
事件に巻き込まれて
いく!

を手に、彼の悪計を計画。最終兵器を手
中に収め、世界征服の後、一夫一婦の
脱走、いんすらの解放を狙っていた。
しかし博士は「黄金の豚」という言葉
を聞き、事故死する。



この「黄金の豚」は、まびす銀行の金
庫に厳重に保管されていた。そして悦
子は偶然悪の組織の事件に巻き込まれる。



アリジゴク

最初ツヨシを襲う敵!
アリジゴクの敵は、
ツヨシの足をすくう!

怪光線でマイクロ化してしまったツヨシを最初に襲うキャラクターが、このアリジゴクだ。



アリさん

主であるアリとの友情が...

ツヨシの身体を踏みつける凶々しいヤツ
しかしツヨシと友情が芽生え始める。



ツヨシを襲う敵!
すばやいカマキリの
足から逃げられるか?

すばやい足
で、ツヨシを
追いかける。
マイクロ化した
ツヨシが、最
後に戦う敵が
いつだ。



クモ

ツヨシを襲う2匹目の敵!

巨大な蜘蛛の巣を張り巡らし、獲物を狙
う。ツヨシはこの巣から逃れられるか?



カマキリ

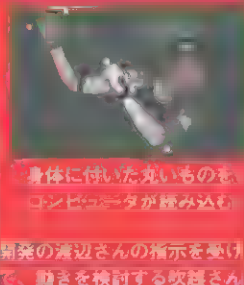
どんクラに使われてる モーションキャプチャー って何だ?

「どんクラ」の、リアルな動きは
モーションキャプチャーを使っていた
動きをコンピュータにインプット
それをゲームで再現!!

モーションキャプチャーってというのは、
ゲーム上のキャラクターを、実際の人間の
動きに合わせて動かすため、人間の動きを
コンピュータに取り込む技術なのだ
コンピュータの技術なんてない昔から
アニメーションなんかでは、実際の人間の
動きをムービーに撮影して、それから動画
を作ったりしていた技術でもあるのだ

「どんクラ」のキャラの動きは、こんな
モーションキャプチャーを駆使して、より
リアルな動きを再現している。

実際の人間の動きは、パントマイムなん
かでも有名な、吹越満さんが担当し
てくれたのだ。



身体に付いた変いものを
コンピュータが読み込む

開発の渡辺さんの指示を受け
て、動きを検討する吹越さん

●キャラクターアクション● 吹越 満

1965年青森県出身 ワハハ本舗出身で、現
在はフロム・ファースト所属
個性的な演技と実力の持ち主で、CM、映
画、テレビドラマや舞台に幅広く活躍する。
最近では「殴る女」(フジテレビ系)「Right

他の表情もモーションキャプチャーしている?

モーションキャプチャーを使ったロボットで、こんなのがあったらいい!!

モーションキャプチャー
で、動きをプログラムして、
それをロボットに覚え込ま
せたら、とっても便利だ。
でも頭の中まではモーシ
ョンキャプチャーできないか
……。

- 凄腕の料理人の、モーションキャプチャーを使ったロボット
- 凄腕の指圧師の、モーションキャプチャーを使ったロボット
- 凄腕の風俗のおねえさんを、モーションキャプチャーしたロボット
- 自分をモーションキャプチャーして、自分の代わりに仕事をしてくれるロボット
- 自分をモーションキャプチャーして、自分の代わりに学校に行ってくれるロボット
- 自分をモーションキャプチャーして、自分の代わりに宿題をしてくれるロボット
- ついでに自分の代わりに寝てくれるロボットと、トイレに行ってくれるロボット

攻略ガイド



どどんど
マワイザス!



とんくろ アライズ

ゲーム攻略を始める前に

いよいよゲーム攻略。でも、ゲームを始める前に、ちょっと知っておくと便利なページがここだ。ちょっと目を通しておいてね。

その
1

気楽に遊ぼう……でも ステージクリア間の

セーブはちゃんと



この「とんくら」は、種男、悦子、ツヨシ、リリカの4章で構成されている。それぞれの章はいくつかの話で区切られ、その話の中にステージが用意されているのだ。

でも、ステージをクリアしても、各章の話が終わらないと、セーブすることができない。これがこのゲームのミソ。

各ステージはいろんなミニゲームで楽しく遊べるんだけど、難易度の高いステージもあるので、ゲームを楽しく先に進めるには、ちゃんとセーブをしておいたほうが、絶対に楽だよ。

セーブ方法



それぞれの話が終わると、セーブ画面が登場するので、方向ボタンで「セーブ」を選んで、○ボタンでセーブ。セーブは3カ所できるので、大事なポイントは、それぞれの場所にセーブしよう。

その
2

難易度の高いステージは ミニゲームで練習



ミニゲームに入ったら、遊べるゲームにカーソルを合わせて○ボタン!!

この「とんくら」、メインのゲームの他にミニゲームが用意されているのだ。内容はメインゲームを単体で遊べるモードだけれど、ちょっぴりいじわる!

セーブポイントまでたどり着いて、セーブをしたときだけ、そこまでの各ステージをミニゲームとして遊べるという仕組みになっているのだ。

セーブしたデータをロードして、左上の画面が出たら、方向ボタンで一番右のミニゲームにカーソルを合わせて、○ボタンでミニゲームに入ることができる。

このミニゲームの中に、今までクリアしたステージがそれぞれ表示される。もちろんクリアしていないステージは「レンタル中」となっていて、プレイはできない。

でもこのミニゲームで何度も遊べば、今後のステージクリアには、非常にいい練習にもなるのだ。

なぜって、よく似たゲームがいくつかあるので、各ステージのクリア方法を単体で覚えられちゃうからだ。

これを利用しない手はないよね。



その
3

やっぱりみんな ワイワイやりたいよね

やっぱりこのゲームはただものじゃない。ミニゲームの集まりだといっても、なめてかかると、クリアは難しいぞ。

プレイする人によって、得意なゲームもさまざまだと思う。そこで、やっぱり友だちや、彼女、彼氏と一緒にワイワイ遊んだほうが、ゲームは、より面白くなるのだ。

2コントローラは、ブーイングや歓声なんかもできちゃうので、プレイしている相手にチャチャを入れて、ガンガン盛り上げて遊んじゃおう!!



ミニゲームには「とんくら」くんが登場する。



「とんくら」くんが、このミニゲーム終了時に評価をしてくれるのだ!!



第1話

父・種男の章

「さらば帝都開発」

会社で、いつものように終業体操をしていた種男を、巨大な鉄球が襲う!! 壮絶なピンチピンチのプロローグが幕を開ける!!

STORY

種男の勤める帝都開発は、超高層のクライスラービルの98階にある。いつものように終業体操を始めて、セクシーOLの不二峰子にもほめられながら、気持ちのいい汗を流しているところへ突如、窓から鉄球が飛び込んてくる!!

ワンポイント

4つのステージ。何ととっても「めま〜い」がムズい!!

このゲームは、4つのステージで構成されている。1つ目のステージは、種男が巨大な鉄球から逃げる。2つ目のステージは、種男が巨大な鉄球から逃げる。3つ目のステージは、種男が巨大な鉄球から逃げる。4つ目のステージは、種男が巨大な鉄球から逃げる。何ととってもステージ4の「めま〜い」。ボールの上を渡り、鉄球から逃げる。でも、ここさえクリアできれば、次のステージに進める。

STAGE 1

攻略ガイド

タネオードダンスフイーパー

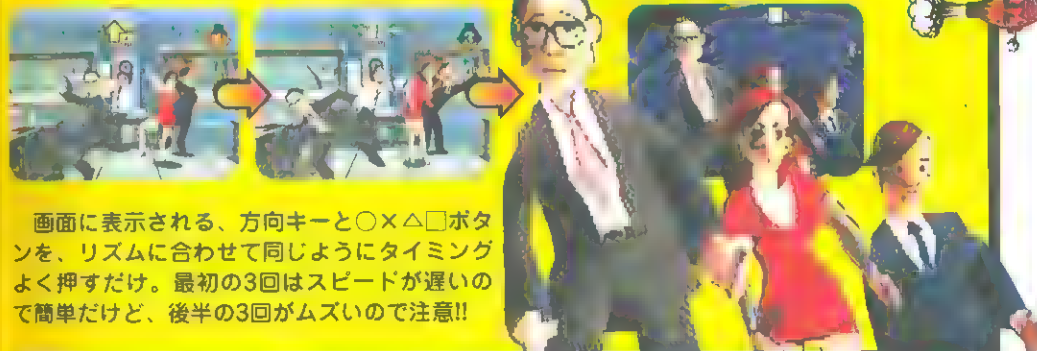


セクシーOLの不二峰子のリードで、終業体操が始まる。

はちきれて、こぼれ落ちそうなナイスパティを、ブルブルと震わせて踊る不二峰子のリードで、社員一丸になって体操がスタート!!

峰子のセクシーポーズを眺めている暇はない!!

ステージは3つのパートに分かれている



画面に表示される、方向キーと○×△□ボタンを、リズムに合わせて同じようにタイミングよく押すだけ。最初の3回はスピードが遅いので簡単だけど、後半の3回がムズいので注意!!

テレビ画面に紙を貼ろう!!

簡単に思えるこのステージ。でも画面を見ながらのボタン操作は、なかなかムズい。

方向キーの操作に慣れていても、○×△□の位置がわからなくて、テンポに合わせたボタン操作が遅れてしまう。

とくに後半のスピードが速くなる3回は、頭が爆発する。

そこでテレビの下や横に、○×△□を書いた紙を貼って、紙とテレビ画面を見ながら操作すると、案にボタン操作できる。ボタン操作の確認のため、手元を見ようと、クリアはムズいぞ!!

ボーリングインフェルノ

セクシーポーズによだれを垂らしていた種男もステージが終わると、突然窓から鉄球が飛び込んできてびっくり!!

たくさんの社員のなかから、なぜか種男目がけて鉄球が襲ってくる!!

さあ、種男と鉄球の壮絶なバトルの始まりだ!!

死刑台の高層エレベーター

エレベーターに逃げ込み、廊下を転がる鉄球から逃げきったと思ったのもつかの間、何と鉄球はエレベーターの上に落ちてきて、エレベーターの天井を突き破ろうとしている!!

鉄球の重さに耐えきれず、98階から急降下するエレベーター。ピンチはさらに大きくなる!!

このステージもゴールへたどり着くために3回!!



最初はひたすら○ボタンを連打!! ただし、スタミナドリンクが減らないように、連打のタイミングをスタミナドリンクの消耗度が少ないように合わせるのがコツ。2回目、3回目は障害物が登場するから、うまく方向キーで障害物をジャンプしながらクリアしなくてはならない。



これはおすすめ 連射 コントローラ

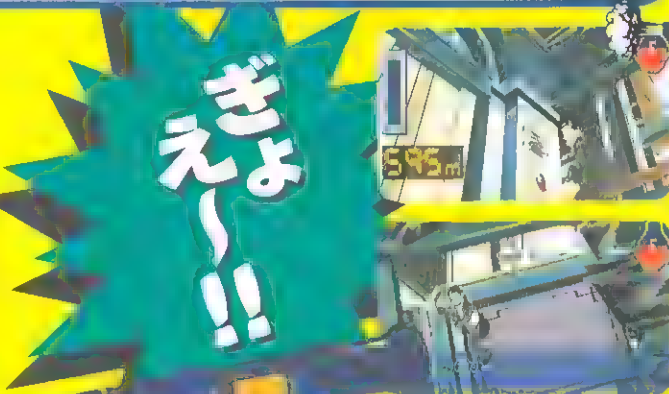
サードパーティーのコントローラの中に連射機能が付いているものがある。もし、持っていたら使ってみてほしい。連射モードにしておきながら、スタミナドリンクの減り具合をよく見てプレイすると、楽にクリアできる。ただし、障害物があるので、方向キーで避ける必要があるぞ!!



エレベーターが一度止まったと思って安心するな!!

このステージは、ひたすら○ボタンの連打、連打、超連打だ!!

なんと連射コントローラでは、連打が遅いというところでもないステージ。しかも頭上から、さまざまなモノが落下するので、方向キーで避けなくてはならない。そしてさらに、この連打を2回続けることになる。



コントローラに電動 マッサージ器!!

うひょ〜!! 肩こりに良く効く、電動マッサージ器。こいつを強にして○ボタンに密着!! これさえあれば、方向キーの操作で落下物を避ければ、このステージはクリアだ!!



めま〜い

鉄球からなんとか逃れたと思ったら、こんどは窓から放り出され危うくボールに引っかかる種男。

ピンチもさらにパワーアップ!!

高層ビルの上昇気流は激しい。風にあおられながら、種男はボールを渡って、ビルの中へ戻ることができるのか!?

一番ムズい、第1話の難所!!

余裕メーターをばっちりためて、ここへのぞもう!!



うひ〜っ!! バー中央の緑の場所で止めるのは、至難の業っす。



失敗すると、バランスを方向キーで取るゲームに切り替わる。風速に注意しながら、中央に合わせよう。

○ボタン操作をタイミング良く行って、画面下のバーの緑の場所で止める。これを繰り返して、ボールのたもとまでたどり着くのだが、このバーを止めるタイミングがとても難しい。

失敗すると、バランスを方向キーで取るゲームに切り替わる。風速に注意しながら、中央に合わせよう。

わあ...
は...あ...

このスライダ
がリアルで
やると
きーづが
なる!!



第2話

父・種男の章

「種男爆発5秒前」

鉄球から逃れた種男
救急車で病院に運ばれるはずが
さらに次なるピンチと
お色気が待ち受けている!!

10:25



担架GO!

救命野郎
Aチーム恋と花火とツレと
観覧車

STORY

98階から無事生還……。そんなわけはない。気がつくと、救急車の中で目覚める種男。この救急車に同乗している救命隊員がとんでもない奴らなのだ。電気ショックは与えるのは、次なるピンチ!! しかし後半は、ムフフのOL峰子との熱いエピソードも盛り込まれているぞ!!



救命野郎Aチーム

鉄球から逃れた種男は、瀕死の状態? 救急車の中で目覚めたのはいいが、同乗していた救命野郎がくせモノ。「大丈夫か?」といいながら、次々に問題を出してくる。間違えると恐怖の電気ショックを食らう!!

おい 大丈夫か?

セーブ後最初のステージ
問題のパターンを覚えればラク!

次々にわけのわからない問題を出してくる救命野郎。10問答えられればクリアできるのだが、問題がムズい。しかも続けて2問間違えると、電気ショックをくらう!! おいおい種男はまだ死んじやないっつ〜のに!!

突然の難問、珍問に戸惑って、最初はXはかりくらい、電気ショックで余裕メーターがガンガン減少してくる。

でもセーブ後最初のステージだ、何度かチャレンジすれば、同じ問題に出くわすはず。ここはじっくりクリアしよう。

また死んでない!!

不正解

この救命野郎のひとりが、悦子の章にも出現?



このステージに登場する救命野郎。その中のひとりが、悦子の章の第1話の最初に登場する。すっとほけて、街の中を歩いているじゃないか!! おいおい、うろろしながら瀕死の患者探しをしているのか?

く〜っ!! 悦子も電気ショックを食ったら、たまったもんじゃないぞ!!

担架でGO!



救命野郎の過酷な仕打ちに悲鳴をあげたのかそれとも救命野郎が種男いじめに飽きたのか。

ストレッチャーともども、種男を救急車から放り出し、立ち去っていく。

暴走するストレッチャーに乗ったままの種男は何処へいくのか?

運さえ良ければ
ラクラククリア!!

ストレッチャーに乗ったまま、道路を逆走する。障害物や車、バイクをかわしながら、ゴールへたどり着かなくてはならない。

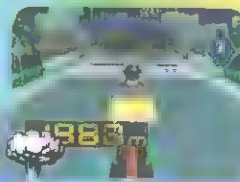
方向キーの左右でかわしながら、突き進むのだが、それほど難しいステージではない。

落ち着いて障害物や車の隙間を縫っていけば、あっと驚くステージクリアが待っている。

こんな場所ってあるか?

種男が逆走する、この道路。遠景には高層ビルの夜景が見える場所だ。実際にこんな場所があるのだろうか? と探してみると、どうやら下高井戸方面が怪しそうだ。

だからといって、ストレッチャーに乗っての再現はちょっと無理かも……。



恋と花火とツボと観覧車

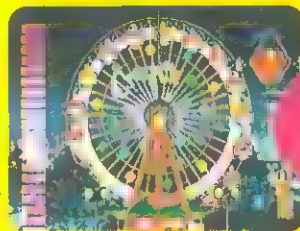


キュヒー!! なぜか道路に立ちはだかったあの鉄球。ぶつかり、はね飛ばされた種男が気がつく、あの悩ましいセクシーOLの峰子の足、太股、バストが……。

峰子となぜか観覧車で指圧をするのだが……。

なめてかかると
ゲームオーバー!!

観覧車の中で、峰子と2人きり。峰子に指圧をして、「ああ〜ん!!」と言わせたらゲームクリア!! 方向キーの操作と指圧ポイントを押す○ボタンで、見事指圧のツボを探り出すと、峰子が「あっああ〜ん」ともたえ苦しみ、声を出す。ツボを探り出したら、ひたすら連打。ついでに電動マッサージ器の連打で、「そこそこそこ〜!!」と、声を上げさせてしまおう。でも、なめてかかるとクリアはムズい!!



あの夏木マリが声を出しているのだ!!

この峰子のセクシーボイスを大女優、夏木マリが担当しているのだ。

当初は、「無理と思っていたキャストイングも、「とんクラ」のプロデューサー、関大先生の、熱烈なプッシュもあり、実現可能となったのだ。

人間やってみるものだけ!!

すごい、すごい、すごいじゃないか!!

夏木マリと思えば、つついコントローラにも力が入る。連打、連打で、夏木マリをイカせてしまえ!!

ちなみに、オチも、ちゃんと用意されているから、お・た・の・し・み



うわ!!

とんちモ アライズス!

ゲームをプレイしながら、棚祭一家の足取りをたどっていくと、なんとなく棚祭家の家が見えてくる!!

棚祭家を 探せ!!

ヒント その1

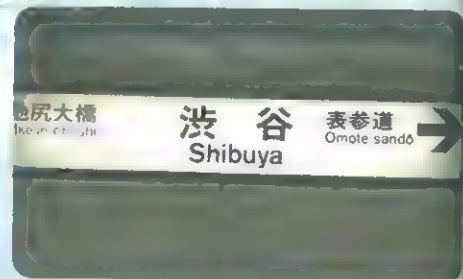
リリカが地下鉄で渋谷へ



リリカは、地下鉄に乗って渋谷にあるドラッグストア「キヨモトマツシ」に買い物に出かける。

ゲーム上のムービーをよく見てみると、リリカの乗る地下鉄は半蔵門線(東急新玉川線)と判明。なぜなら降り立つ地下鉄渋谷駅の看板に、「池尻大橋・渋谷・表参道」と表示されているからだ。

実際に渋谷駅の看板を探したら、下の写真のような看板になっていた。でも、やっぱり見上げたほうがかっこいい。これはゲームならではの演出だ。



渋谷で買った ハチ公の制服!!



リリカの足取りをたどりながら、取材を続けてみた。4月、ハチ公の制服をまとっていた。なかなかかわいい姿だね。

ヒント その2

悦子が恵比寿周辺でお買い物



母・悦子が銀行に出かけるシーン。ここで悦子がいるのは恵比寿であることが判明。買い物袋をぶらさげて、ふだん着で出かけるのだから恵比寿にかなり近い場所にあるに違いない。

ただし、悦子が普通の主婦ならばなのだが……。ここいらへんの推理は、ちょっと難しい。買い物袋をぶらさげて戦闘機に乗ってしまうのだから、アメリカからふらっと来ても変じゃない……。う〜む……。

ヒント その3

棚祭家は住みやすい家のように



棚祭家は、平屋の建物だ。そう考えると、昔から今住んでいる場所にいたのだろう。繁華街からちょっと外れた場所かもしれない。

地下鉄 銀座線・半蔵門線

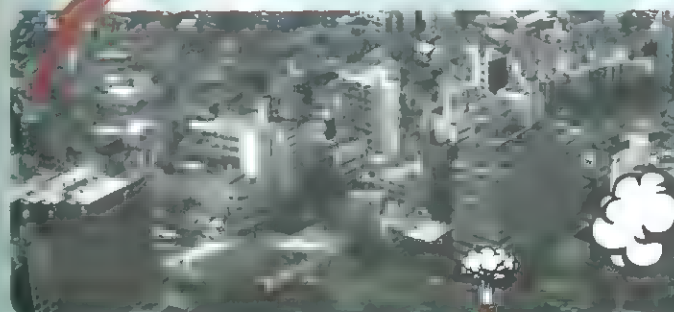
山手線 至原宿

きっと、渋谷・恵比寿、池尻大橋…この三角地帯の魔のトライアングルが…風水の吉凶が…棚祭家を襲ったのかも?!

京王井の頭線

地下鉄・半蔵門線

きっとここいら辺が棚祭家の所在地だろう



山手線 至目黒



「東京湾大炎上」

STORY

峰子に時限爆弾を観覧車に仕掛けられ、あわてて飛び降りた種男は東京湾に真っ逆さま。しかし無事に泳ぎ着き、あたりを見回すと、戦闘機や自衛艦が空を覆うUFO目掛けて攻撃を開始しようとしていた……。

タイタニック

東京湾大炎上

ワンポイント

種男の章ラストだけのことはある
それぞれさすがに難易度が高い

この第3話は、3つのステージで

このステージの難易度が高いので、
第3話に入る前に、ちゃんをセーブ
をしておくことは大切な。

種男の章も最後だ!! がんばれ!!

インデペンデンス・ベイ

リリカから携帯に電話が入り、夜空を覆うUFOを助けてくれといわれる。助けろって、相手は自衛隊の戦闘機F15イーグルでっせ!! そして海には最新鋭のイージス艦やら自衛艦がうようよ。

このステージは
章の始まりとしては
けっこうムズイ!!

リリカの頼みで、マザーUFOを攻撃するミサイル目掛けて、砲台(何でこんなものあるんだ)から弾を発射し、UFOへの攻撃を阻止しなくてはならない。

なんか昔のゲーセンでも、見かけたタイプ。このときは、トラックボールがあったので、操作が楽だったけど、これをコントローラでやらなくてはならない。第3話の最初だけど、意外にムズい。砲台を狙ってくるミサイルもあるし、心してかかるう!!

トラックボール
タイプの
コントローラが
あれば!!

マザー
UFOを
救え!!

いまさらタイタニック

お母さんUFOを救って
もピンチは続く。海に放
り出され、船の船長さん
に救われる。しかしこの
船も超老朽化していた。
つい船の中央にある栓を
引っこ抜いてしまい、怒
濤のごとく船に水が……。

これも電動マッサージ器が有効だ!!

浸水する水。○ボタン連打
で水を汲み、×ボタンで海に
捨てる。でも、空からは船長
さんは落ちてくるし、気を抜
けない。でも連打は電動マッ
サージ器が有効だぞ!!

育毛ブラシなんて今どき売れない……

いって事よ!! とても親切な
船長さんに助けられ、涙なみだ
……。育毛ブラシで頭なんて叩
いて、今はアテラ○(だつて。

ゴールまで
メートル表示を
よく見て
操作!!

船の浸水が激しすぎるっす!! 汲
んでも次々に浸水。でも船頭さん
が栓を押さえてくれているっす!!

船長さんも押さえきれず、怒濤の
浸水!! さらに空から船長さんや
ら、いろいろ降ってくる。

とうとう船を救えないと、「いい
って事よ」とは言わず、船長さん
も大激怒。とはほど〜す。

暴走通勤快速

種男は突如、地下鉄の
中に。そこにも峰子の震
が……。かわいいヤツほ
ど、いじめたくなる? 地
下鉄の座席には、時限爆
弾が仕掛けられているの
だ。時間内にホームの看
板通りにボタン操作する
のだが、けっこうムズい。

あわてずさがず
画面をよく見て
ボタン操作!!

最初はホームの文字も、あわ
てなければよく見えるし、指示
されるボタン操作も楽。でも、
だんだん文字もひっくり返って
いたり、操作の指示も難しくな
る。それでも最終駅まで、たど
り着かなくてはならない。

だんだん
ボタン操作が
難しくなって
いく!!

簡単攻略紹介 ビデオで攻略

この「暴走通勤快速」。モニターを見
ながら、瞬時に操作方法通りに操作する
のはムズい。

つい手元のコントローラに目がいつて
しまい、モニターの文字を読み忘れてし
まうこともある。

画面の指示は、いくつかのパターンが
あるので、何回かビデオに画面を取っ
ておいて、メモをしておこう。そしてパ
ターンを覚えておいて操作すると簡単だ。



馬鹿ゲー

一見ハチャメチャな『とんでもクライシス!』

このゲームができあがった裏には、やはり偶然と奇跡が渦巻いていた!!

大阪の通天閣でアイデアが閃く!!

関 ゲームのアイデアは、1997年の夏に、出張先の大阪の通天閣を同伴した会社の後輩と歩いているときに閃いたんだ。

通天閣から、タクシーに乗って運転手の人に「この辺って危ないんですね?」って話したら、「遅い時間にうろろしている、身ぐるみ剥がされちゃうよ〜」って言われたんだよ。

このときに普通の人が、次々にピンチになるゲームってどうかなって思ったんだ。

でも当時は、家族の物語は入ってなくて、映画のクライマックスみたいに次々ピンチピンチの連続みたいなゲームってアイデアだったんだね。でもタイトルはすでに『とんでもクライシス!』って浮かんできて、すぐに帰ってから企画書を書いたわけ。

で、ゲームにするにはゲームデザイナーが必要でしょ? そこで前から知り合っていた西君に電話したわけ。「どう?」って。西君は「いいんじゃないですか」っていうもんだから、「やった〜!!」って

思ったんだよ。でも、「僕はできませんね」って冷たい返事が返ってきたんだ。実は西君このとき「moon」というゲームの追込みで忙しかったんだ。

西 そう、そのときはすごく忙しかったんですよ。でも話だけ聞いてるとめっちゃ面白かったんですよ。

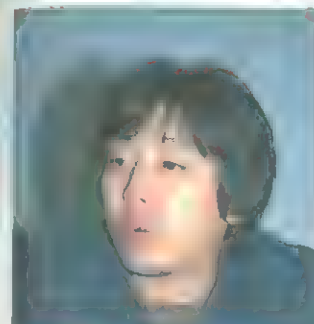
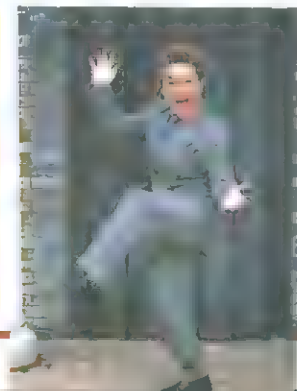
僕は〜とゲーム業界にいたので、企画を持ってくる人たちの話を聞くとすごいばかりなんです。

RPGの企画で「このゲームすごいんですよ!! ドラゴンが3匹出て来るんですよ!!」なんて……。そんな話ばかりだったけど、関さんの話は切り口が全く違って、面白い!! って思ったんです。

でも、そのときは抱えているゲームのマスターアップ前だったんで忙しくて、「とにかく手伝えるだけ手伝いましょう」って話になったんです。

で、週1日ゲームの打ち合わせをしようということで、話が始まったんです。

関 それから西君の会社の社長さんがポリゴン マジックという開発会社を紹介してくれたんだよね。偶然最初からスタッフがベストマッチングだったかもね。



ゲームに関しては、一言を待つ西氏。

酒飲んでアイデアをたくさん出し合った

関 最初は予算も少なかったんだよね。

「どうしようか?」って西君に言ったら、「宣伝しなきゃ、だめっすよ」って言われて、博報堂さん、凸版印刷さんにも関わっていただいて予算も増えた。

西 最初はゲームができるかどうかって感じじゃなくて、集まったらみんなでアイデアをたくさん出し合うところから始まったんですよ。

関 毎回B5の紙にアイデアを書いて持ち寄って、それぞれのアイデアを匿名にして評価するところから始まったわけ。

そのアイデアすごくたくさんあったよね。

西 すげ〜、たくさんありましたよ。ほんと。それで、アイデアを出し合っているうちに方向性が決まり始めてきたんですよ。でも、家族の話っていうのは後から付いたって感じかなあ〜。ネタの出し合いから始まったから、システムなんて考えて



「とんクラ」の裏話で盛り上がる、西氏とポリゴンマジックの藤原氏。



なくて、バラバラにアイデアを出してたわけっす。

ただ、基本は成長していくとか、レベルが上がるとかじゃなくて、とにかくピンチピンチピンチの連続、それを回避回避っていうノリにしようってことは決まったんですよ。

関 誰でも遊べて、解説書なんて読まなくても遊べるって感じ。ゲームセンターのイメージはあったよね。最初はボタンひとつで遊べるゲーム……。なんて感じもあった。そんな感じで進んでいって、最終的に家族が設定に加わったわけ。この家族は西君のアイデア。西君はいい話好きで、最終的に混入したイイ話ってことで家族。それと香港映画みたいなばかばかしさをミックスしたようなはちゃめちゃんゲームってことで、まとまっていったんですよ。

西 最初は企画会議で、めっちゃめっちゃ酒飲んでたんですよ。で、みんな話が盛り上がると映画の話になっちゃって、けっこうゲームにもそこら辺が反映されてオマージュされてるんですよ。

●ゲームディレクター 西 健一●

1967年東京生まれ。映画の道を志す青年だったが、映画館に併設されたゲーセンでスペースインベーダーとの運命の出会いで、ゲームジャンキーと化す。リハビリを経て、'96年、友人数人と(有)ラブデリックを設立する。通好みのPS用ソフト「moon」を世に送り出す。『とんでもクライシス!』ではゲームデザインを担当。犬好き、バリ好き、クラブ好き、酒好き、活字&女好き、構成主義(自称)という変わり者。



●ゲームプロデュース 関 智●

1957年東京都生まれ。日大芸術学部映画学科卒。株式会社頭文社入社。西海岸暴走族を激写した長濱治写真集『ヘルズエンジェル』、YMOのマニピュレーター松武秀樹『たった一人のフルバンド』など話題作を手がける。その後フリーとして、『POPEYE』『BRUTUS』『宝島』など時代をリードするカルチャー誌の企画・編集を担当。徳間書店に入社後、SF専門誌『SFアドベンチャー』編集部に在籍し、デジタルコンテンツ開発局に異動。『銀河英雄伝説』をプロデュース後『とんでもクライシス!』を制作。



最初に話を聞いたときは、
かわりあいたくなかった

渡辺 会社に関さんたちが来たとき、企画
の人たちを集めて会議が始まって……。

そのときは、今とは全然内容が違って
いたんですよ。あまりにもひとつひとつ
のアイデアがバラバラで、これはゲーム
になるのかなあって思ったんです。

車に乗って走っていたらブレーキが利
かなくなって、車にぶつかって川に落ち
て……。ただ、イベントが続くって感じ
の話。

で、最初は関さんたちのゲームの企画
にかわりあいたくなくて、僕に回って
こないように、知らんぷりしてたんです
よ。でも「企画の人たちは、あした会議
をするから集まってくれ」って上の人に
言われて、「やばい、どうしよう……」
って思ったくらいなんです。

でもそのときに西さんが、家族を入れ
て、ゲームの内容を説明してくれてから、
面白そうだなって思ったんですよ。



ふじわらは、真顔ではあるが、本当
のところはどうなのだろうか……。

●ゲーム開発 ふじわら かつひと(ポリゴン マジック)●

1968年大阪生まれ。京都市立芸術大学美術科で彫
刻を専攻。大手おもちゃメーカー開発担当を経て、ゲ
ームソフト会社ポリゴンマジックに入社。「とんでもク
ライシス!」を担当する。ゲーム会社に勤務するかたわ
ら、現代美術二等兵と称し、数々のグループ展を京都
で開催。また、「たけしの誰でもピカソ」のア
ートバトルで高い評価を得て、チャンピオンを
何度か獲得するという変わり者。

ゲームの要となる部分を、現場とし
て制作・担当した渡辺氏。



関 そうそう、最初は「インディ・ジョー
ンズ」みたいなピンチピンチの連続って
だけのゲームだったんだよね。

ふじわら 「インディ・ジョーンズ」とい
うか、大変だなんていうのが第一印象。

でも、西さんが家族っていう柱を作っ
てくれたおかげで、ゲームが見えてきた
んです。

その後、みんなで集まって企画を持ち
寄り始めて、ゲーム作りが楽しくなっ
てきたんです。

ゲームが始まると1年ぐらい拘束され
るし、ひとつのテーマに縛られてしまう。
でも「とんクラ」ってたくさんのミニゲ
ームが入っているから、アイデアを持ち
寄れるし、1本のゲームとしては物足り
ないけれど、昔作ってた小さなアイ
デアがたくさんあって、それを持ち寄れ
るので加わってからはとても楽しかった。

関 で、最後に年末にアイデア大賞大会を
開いて、いいアイデアがあったらコンパ
ニオンの女のひととデートができる……。
なんて、盛り上がったんだよね。でも、
僕が大賞取ったけど(笑)。



左は、ふじわらかつひと氏自作
の種男フィギュア。

ほんとに偶然、
夏木マリさんの声を入れられた

関 夏木マリさんはもともと好きだった
んだよね。それで夏木さんにも加わって
もらいたって思ってたんだよね。それで
関係者に話をしたら、「無理だよ」って
言われちゃったんだ。っていうか「そん
なバカな役には、俺が加わってもらいた
くない」って言われちゃって……。

無理か〜ってがっかりしてて、別件
で夏木さんの話を別のの人に話したんだ。
そしたらその人が「本人に聞いた?」っ
て、「本人には聞いてないよ」って言っ
たら、「夏木さんの事務所はうちの上だ
から聞いていってやるよ」って言ってくれ

ボツになった膨大なアイデア

ミニゲームのアイデアは、ふんだんに検
討された。膨大なアイデアの中にはリリカ
のパンチラゲームを含め、面白そうな内容
も多い。

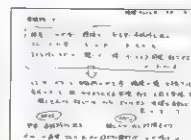


階段の巻

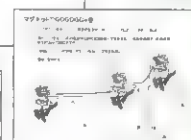


ある程度で、下はペンギンさんというわけでも、
上からはある程度見えないように描かれています。

一制作者の本音が
見えるボツアイ
アのりりかパン
チ
ラゲーム。



→これもリリカのミ
ニゲーム。けっこう
リリカはお気に入り。



ナンパやスカウトをくぐり抜ける。

お話をきいて「ハハハ」は泣き目の。
今日のナンパやスカウトは付けてくる。
上手い人を選び、デブ。できるか、選別もの。
AVのスカウト
2度目のハハハは泣き目の。
3度目のハハハは泣き目の。
4度目のハハハは泣き目の。

たんだよね。

それですぐに電話がかかってきて「会
いたい」って話になったわけ。

でも夏木さんっていったら、大御所で
しょ、ひとりで会いに行くのは、ちょっ
と怖いから、西君と一緒にいったわけ。

西 関さん、夏木さんの事務所の社長に話
すときビビってましたよ。

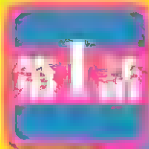
関 ビビったっていうか、路線が違うから。
芸能プロダクションの社長に、「夏木マ
リさんにゲームのセクシーボイスをお願
いします」というのが、あまりに的ハズ
レだったら、気まずいじゃない。

でも社長が「いいですよ」って鶴の一
声。それで決まったんだよね。それと鶴
光さんには、オチ部分で声を入れてもら
ったんですよ。

●ゲーム開発 渡辺 貴之(ポリゴン マジック)●

1966年東京都板橋区生まれ。旅を好む放浪
癖があり、高校2年のとき、北海道に野宿旅行を
する。これをかわきりにスーパーカブ日本一周、
サンダル履き世界一周の経験もある。'90年某
大手ミュージメント会社に入社。TV
ゲームには興味が無かったが、新人
研修時に課題作成の為、徹夜したことが
きっかけでTVゲーム製作部署に配属。数本
のタイトルを手掛け、退社。旅に出る。サン
ダル履き世界一周の旅から戻り、ポリゴン全盛
のゲームに集り、名前にひかれ「ポリゴン
マジック」入社。現在某大学にて心理学を勉強中
の大学生でもある。





母・悦子の章

「主婦は見ていた!」



おばあちゃん、……
 祝いのために、夕飯
 奮発した豪華な料理の……
 のか。母・悦子は、お金を
 き出すために、銀行に立ち
 寄る。しかし、この銀行は、
 あの最終兵器が眠る「えびす
 銀行」。悦子が銀行に入ると、
 狼のお面を被った強盗が、武
 器を持って銀行を占拠してい
 た。悦子のピンチはここから
 始まる。

気になる悦子の買い物袋の中味

なんとも、どこにでもある悦子の買い
 物袋。最近ハロックスの手さげ袋なんか
 を持って買い物をする主婦も目立つが、
 悦子の買い物袋は、オーソドックスなス
 ーパーのビニール袋と、カゴってところ
 がいいよね。

この買い物袋の中身がとても気になる

のだが、この悦子の章・第1話「目方で
 ポン!」で、悦子の買い物袋の中身が、
 少しずつ判明する。

なんと、水牛の角なんて入ってたりし
 ている。いったい悦子はどうしてこんな
 ものを……。ここいらへんは、悦子の家
 計簿で謎を推理しているぞ!!



STAGE 1

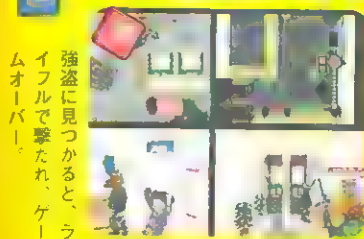
狼たちの午後いち

コントローラ操作がうまく
 いかないが、あわてずに
 操作すればラクにクリア!!
 でも、意外と難しい

このステージは、銀行の4つの防犯カメラで強盗と悦子の位置を確認しながら、強盗に見つからずに銀行の入り口までたどり着くというゲームだ。

方向キーの操作など、スローモーションっぽくって、操作が鈍い。でもあわてずに、まずは、悦子のいる位置から、左のソファへ移動しよう。

移動がうまくいくと、モニター画面が切り替わり、入り口が映し出される。こうなったら、強盗に見つからないように、一気に入り口まで移動して脱出しよう。



強盗に見つかる、ライフルで撃たれ、ゲームオーバー!



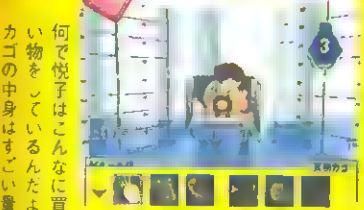
ソファまで近づけば、入り口までたどり着く。強盗に見つかるな!!

STAGE 2

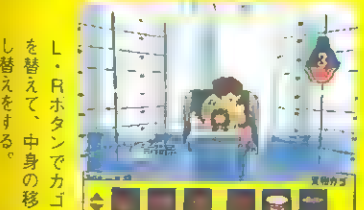
目方でポン!

悦子の買い物袋にあるものと
 「黄金の豚」の目方が合えばク
 リア!! 意外に、これが難しい

悦子の買い物袋の中身を移し替えて、「黄金の豚」の目方と合えばクリアできる簡単なゲーム。でも、悦子の持っている品物の重さがまちまちで品数が多い中から、6個以内でドンぴしゃにしないといけないのだ。最初に1つ移して、□ボタンで「黄金の豚」との差を確認して、「黄金の豚」の重さを出しておくといいぞ。コツは、最初に重いモノを移して、調整用の品物で目方を合わせる。重さはランダムで4種ある。重さが手頃な、温州みかんや鯖の水煮がおすすめ。最後に下一ケタの数字を調整しよう。



何で悦子はこんなに重い物を持っているんだ。カゴの中身はすごい量。



L・Rボタンでカゴを替えて、中身の移し替えをする。



悦子の家計簿

今日のおかずはなんだろう？ 買い物袋の中身と、母悦子の家計簿の中に、隠された謎がある……かも？

24		月曜日・赤口	25		火曜日・先勝
	買ったもの	金額	買ったもの	金額	
主・食・品・食	練馬大根	248	ニンジン	98	
	白菜	192	タマネギ	105	
	鯛	980	オオバ	198	
	原始肉	4800	キャベツ	198	
	鯛の水巻缶詰	256	温州ミカン	98	
	鯉の開き	298	トマト	105	
	水牛の角	3800	クマの手	9800	
	なし	なし	なし	なし	
		10574		10602	
		ティッシュ	98×5	ティッシュ	98×2
日用品・雑費	武器マガジン	3万×2			
	なし	なし	なし	なし	
	なし	なし	なし	なし	
	なし	なし	なし	なし	
	化粧品	なし	なし	なし	
	ボーション	200×2	やくそう	50×5	
	なし	なし	なし	なし	
	なし	なし	なし	なし	
	なし	なし	なし	なし	
	なし	なし	なし	なし	
合計	71464		11048		

地球防衛軍隊員・三浦

母・悦子の章

「エツコS.O.S」



黄金の豚

スポンサー

STORY

最終兵器ベンジャミンを、たった1本の大根で破壊してしまった悦子。悦子の「うるさいのよ!!」、この一言が世界を変えてしまう？

怒った強盗団は、雪山のアジトに幽閉しようとする。今のままでは、おばあちゃんの誕生会にも、夕飯の支度にも間に合わない。しかもスーパーの買い物の鮮度が落ちてしまう!! 悦子はスキを見て、スノーボーを奪い、アジトを脱出する。雪原を逃げる悦子。

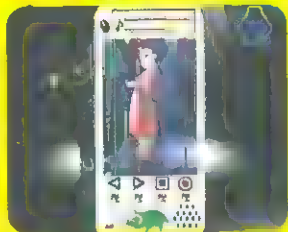
しかし、強盗団も悦子の動きを見逃さなかった、スノーモービルで、悦子を追跡する。

マシンガンで悦子を狙う強盗団。雪原の戦いは、とても買い物帰りの主婦と強盗団との追跡戦とは思えないが……。

STAGE 3

黄金の豚

最初の音楽のフレーズは簡単なので楽々クリアできるはず。



音ゲー好きの人にはたまらない。
ボリュームを上げて、
テンポを要チェック!!

◀▶■● (左、右、四角、丸) の操作を
手に覚えさせよう

く〜っ!! この4つのボタンを音楽に合わせて押すだけのゲームなんだけど、意外にムズい。最初はリズムもテンポも単調だけど、それでもちょっとリズムをひねったりしている。クリアしていくと、だんだん複雑になっていく。スカパラのトランペットNARGOが4つの音階だけで作ってくれた曲だ。楽しみながら、何度もチャレンジしてクリアしよう。みんなで遊べば、けっこう燃えるぞ!!

STAGE 4

スノボ・ウィズ・ウルブズ

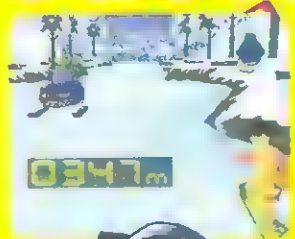
方向キーの左右で、
強盗のマシニングンの弾をかわし、
雪道をうまくすべろう!!

なぜか雪山にいる悦子。

ついに拉致された悦子だったが、必死の思いで強盗のアジトから逃げ出すのだ。

しかし強盗もスノーモービルで、必死に悦子を追いかける。マシニングンは撃ってくるは、道は狭いので、もう大変! 曲がりくねった道をうまく走りながら、方向キーの左右で、マシニングンの弾を避けなくてはならない。

とにかく方向キーの左右を巧みに使って、強盗の攻撃をかわしつつ脱出しよう。



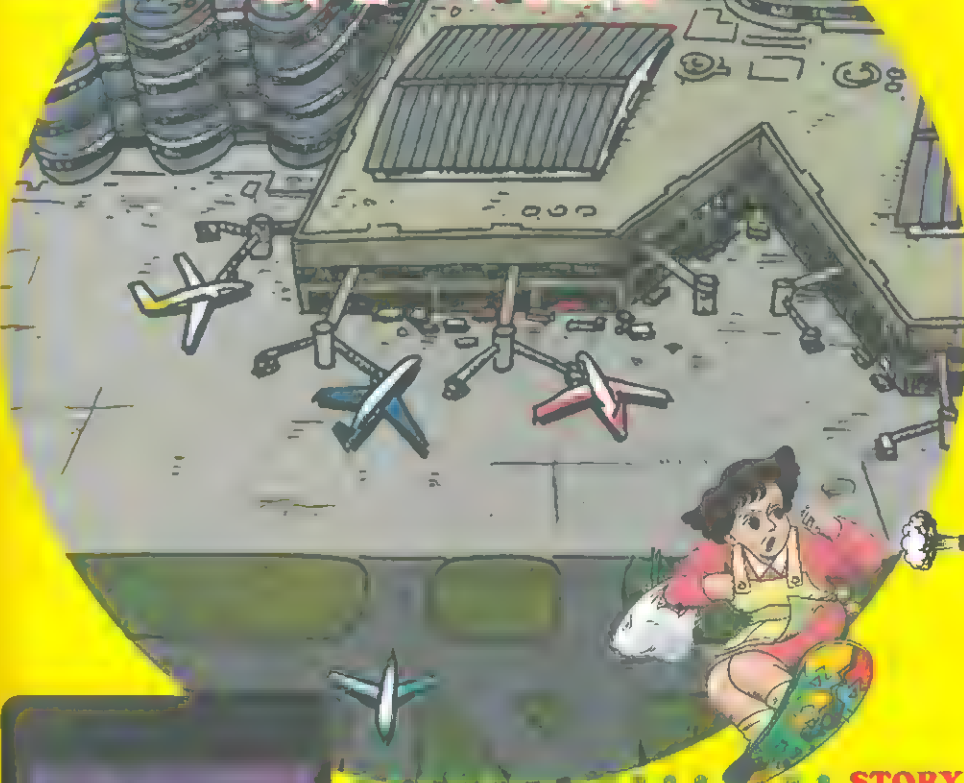
スノーモービルに乗り、
強盗に追いかけるのだ。
同時に弾も避けるのだ。



第3話

母・悦子の章

「眼下の敵」



● STORY

雪山に拉致された悦子は、必死の思いで強盗の追っ手を振り切るが、誤って谷底に転落!! しかし、なんと都合のいいことか、その谷底の奥には、地球防衛軍の基地があった。この地球防衛軍の隊員のひとり、三浦が悦子の不倫相手ということは、実は強盗との追いかけてこを楽しみながら、三浦に会いにいったのでは……。と、勝手に考えてしまった。恐るべし悦子。

ともあれ、地球防衛軍の基地で意識を取り戻すと、目の前に、垂直上昇戦闘機ハリヤーがある。

操縦は隊員三浦に教わったのだろうか? このハリヤーに乗って、悦子は帰宅することになるのだが……。途中で猛威を振るうブリクマと飛行場で戦うことに。正に悦子の独壇場と化す第3話!! 地球防衛軍の基地までたどり着いて、三浦とはちょっとの間でも、会わなかったのか気になるぞ!!

トッポがんととき

BEAR
WARS
ベア・ウォーズ



トッパがんとどき

基地に戻ってくるハリアーを
よけながら、ドアにぶつからない
ように基地から発進せよ!!

このステージはハリアーに乗った悦子が、地下滑走路の閉まる扉をくぐり抜け、しかも帰還してくる地球防衛軍の戦闘機をかわしつつ、無事基地の外に出られればクリアとなる。

最初は地下滑走路のゲートに注意。ゲートは左右と上下の2つのタイプがある。

そろそろゲートが出てくると思ったら、思い切って機体をゲートの隙間の方向に移動させよう。

また、帰還してくる戦闘機も続々と出現する。

ゲートと戦闘機にぶつからないようにして、ノーダメージで脱出することが望ましい。

無駄に機首を振り過ぎないようにして、ゲートと戦闘機の動きをよく見て方向キーを操作しよう。

三浦がハリアーで悦子の家までお出迎えしていたのかも?

この悦子の乗るハリアーは、NATOのVTOL垂直上昇戦闘機。滑走路を使わなくても上昇できて、狭い場所に着陸できるすぐれもの。

本当は地球防衛軍の滑走路から出なくてもいいのかな? なんて思ってしまった。でも、このハリアーのおかげで、悦子は我が家の前に降り立つことができるひょっとしたら、三浦は、いつも悦子の家の前まで、お迎えに来ていたのかも

ベアーウォーズ

悦子が、あのプリクマと戦う!!
プリクマの背中にある
ボタンが弱点だ!!

基地から飛び出した悦子は、空港で暴れ回っているプリクマと戦うことになる。このハリアーのミサイルを使って、プリクマの背中にあるボタンを攻撃して、プリクマを倒すのだ。

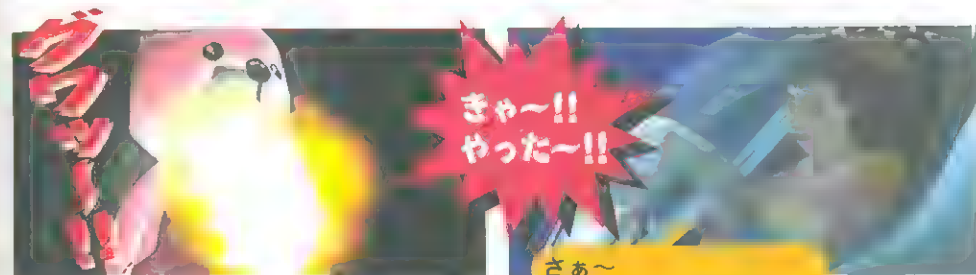
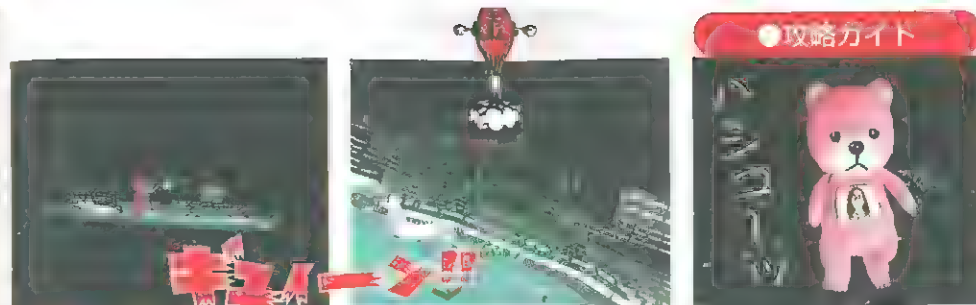
プリクマが視界に入ったら照準を合わせ、方向キーで調整する。ロックオンが可能だと、音がするので、すかさず○ボタンでミサイル発射。外れたときは、飛行はオートなので、次の機会を注意して待とう!

ハリアーがプリクマに急接近!
カッコいい〜!!

画面にプリクマが映れば、ミサイルがロックオンできる。

ロックオンできる状態になると音がするので○ボタンを押す

見事
プリクマに
命中!!



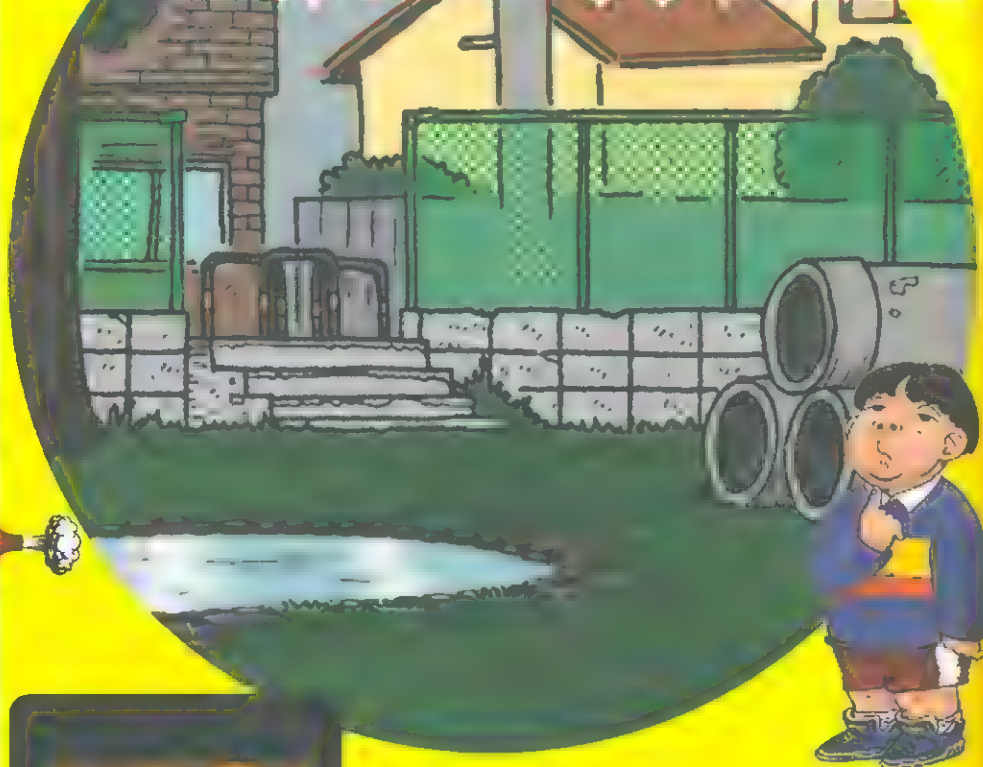
さあ～
夕食の支度をしなくちゃ



お肉代が儲かったわ…。
今日は、新鮮なクマのお肉で
すき焼きよね～



「ミクロパニック大決戦」



地獄のアリジゴク

STORY

公園で大好きな怪獣マンガを読みふけるツヨシは、突然怪獣マンガそっくりの巨大なクマの出現に驚く。

そして、どこからともなく怪光線を浴びて、ミクロ化し、怪光線の衝撃で吹き飛ばされ、気絶してしまう。

気がつくと、アリ程度の大きさに変わり、公園に転がっている缶コーヒーの大きさにびっくり。

しかし、驚いている暇はなかった、足元が崩れ、アリジゴクの巣に落ちてしまう。

そんなツヨシの身体を踏み台にして、アリジゴクに落ちていたアリは、助かったとばかりアリジゴクから抜け出す。

ツヨシのピンチは、こんなミクロの世界で始まる。

大ピンチの連続から、ツヨシは生還できるのだろうか？



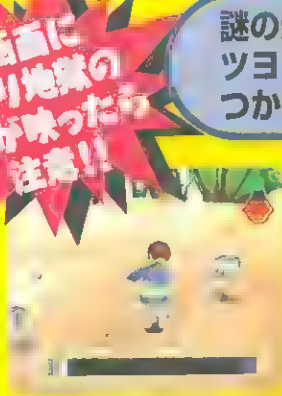
地獄のアリジゴク

謎の光線で小さくなったツヨシ。いきなり、アリ地獄につかまりツヨシパニック!!

画面にアリ地獄の影が映った瞬間に注意!!



画面下に現れるゲージにタイミングを合わせて○ボタン!!



アリジゴクの影が見えたら、石が落下、流砂に巻き込まれる。

アリジゴクは、画面下に現れる、ゲージの青の部分にタイミングを合わせ、○ボタンを押すと、上に上げられる。しかし、時間が経つと、アリジゴクの影が現れ、石が降り注ぐ。流砂に巻き込まれると、ヤバイ。

影が見えたら、方向キーの左右で落石をかわして、流砂から逃れるべし。クリアは難しいぞ!!

蜘蛛男のキス



画面下のゲージの緑の部分に左から合わせるゲージが合うように調節。



左から合わせるゲージが緑の部分に入らないと、上から蜘蛛が出現!!



蜘蛛が現れると、糸を操る。バランスを方向キーで調節だ。

種男の「めま〜い」の別バージョンと思って方向キー左右と○ボタンをうまく使え!!

これは種男の「めま〜い」と操作は同じ。ただし、左から合わせるゲージが途中で見えなくなるので、合わせるにはカンとコツが必要。合わない、蜘蛛が降りてきて、バランスを取らなくてはならない。こうなるとヤバイ!!



「裏庭からの帰還」



STORY

蜘蛛の巣から落ちて、気絶するツヨシ。気が付くと、またまたまた、あの人のいいボンボン船の船長の船。

ボンボン船もツヨシと同様、怪光線でミクロ化していたのだ。

このツヨシも、種男、同様に船の栓を抜いてしまう。

う〜ん、親子そろってやるのが同じとは……。

なんとか岸边に着いたボンボン船、しかし草むらから、カマキリが出現してツヨシを襲う!!

さらに過酷なツヨシのピンチ!!

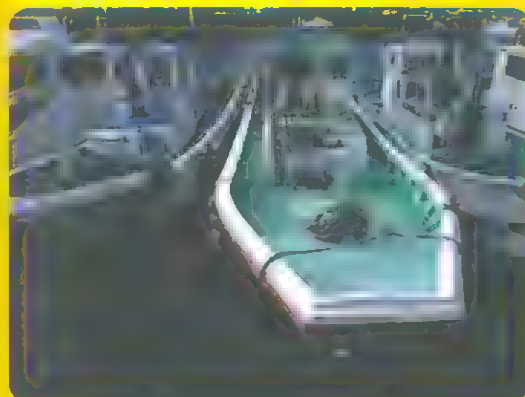
そして意外にもアリさんとの、温かい友情が……。

ツヨシも、種男、悦子、リリカ同様に、おばあちゃんの誕生会までに帰らなくてはならないのだ!!

果たして、ツヨシは誕生会の時間、夜8時に戻れるのだろうか……?



続いままさらタイタニック



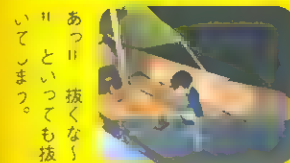
種男にひきつづき、ツヨシも船長さんのお世話に……

やっぱりツヨシも船の栓を抜く。

怒濤の浸水が種男、リリカ同様に襲う!!
そして同様に、○ボタンでバケツに水を汲み入れ、×ボタンで捨てる。

やっぱり船長さんが降ってくる!!

そして他の落下物も……。船が沈むと、心やさしい船長さんがここでも激怒する。



あつ!! 抜くなく!!
!! といつても抜いてしまつ。

頼みは船長さんが栓を押さえているときだ。



船が沈むと、ここでも船長さんが、大激怒!!



カマーハンズ

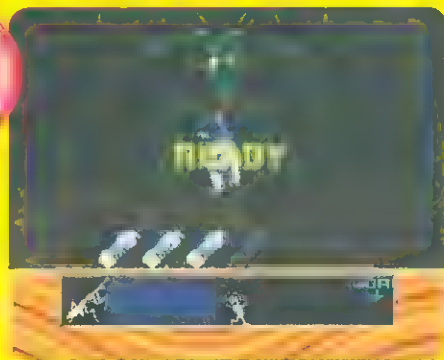
種男の鉄球ゲーム

ボーリング・インフェルノの別バージョンと思えばいいぞ。

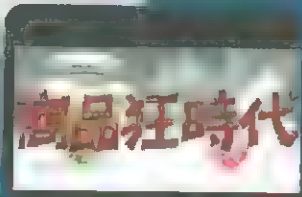
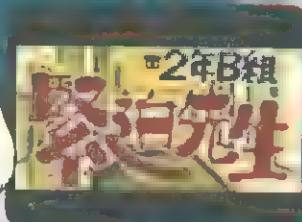
いよいよツヨシの章最後のゲーム。このゲームはボーリング・インフェルノと操作は同じ。○ボタンのひたすら連打。しかも、障害物がカエルなので避けるににくい。

ツヨシ最後のミニゲームだ、失敗してもいいから、がんばってクリアしよう。

誕生会は、意外なおちが待っているぞ!!



「エスケープ フロム スクール」

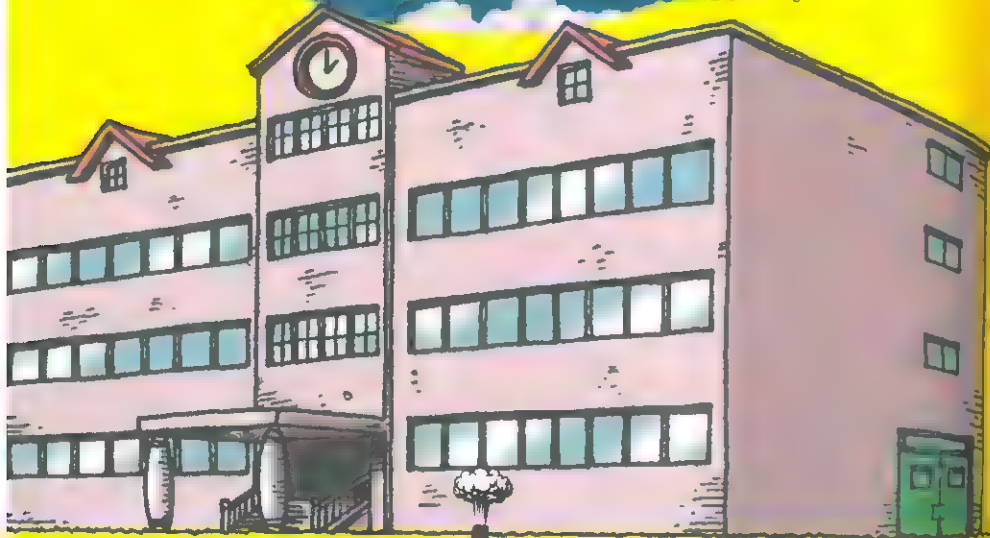


リリカの章は
何とんでも
ガングロ!!

STORY

谷に

は、一筋
チョークが飛
くをかわし、決
的ドラッグスト
ンでお買い物を
するのだが……。



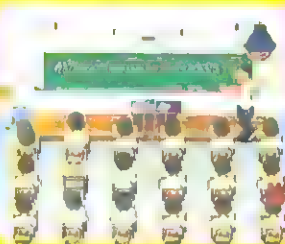
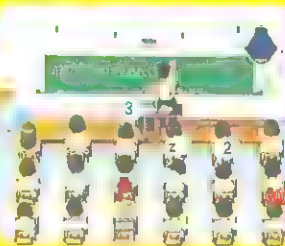
2年B組緊迫先生

パズル的な要素も加わった
教室抜け出しゲーム
緊迫先生のチョークをかわせ!!

リリカの最初のステージは、教室から始まる。授業をしている緊迫先生。この緊迫先生の目を逃れて、教室から抜け出さなくてはならない。

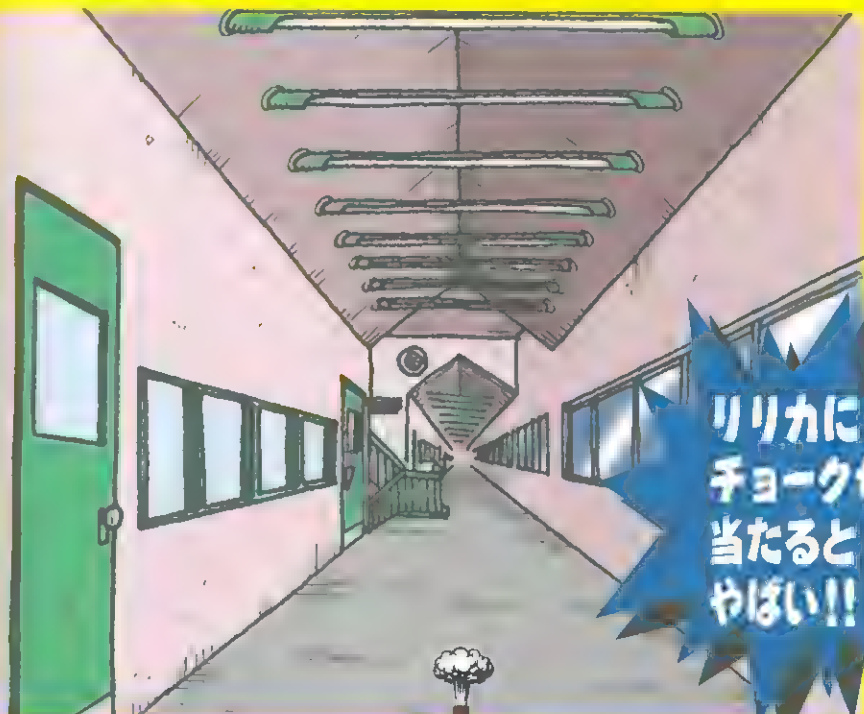
方向キーで生徒を指示して、○ボタンで入れ替え、左上にいるリリカを右下の教室のドアまで移動させるのだ。しかし、生徒は寝てるし、授業をしている緊迫先生のチョークは飛んでくる。

しかも、先生がフェイントを使ってくるので注意しよう。



緊迫先生はわけのわから
ないことを黒板に書きな
がら、生徒の様子を窺つ。

寝ている生徒を起こしつ
つ、チョークの洗札をか
わして教室を抜け出す。



リリカに
チョークが
当たると
やばい!!



商品狂時代

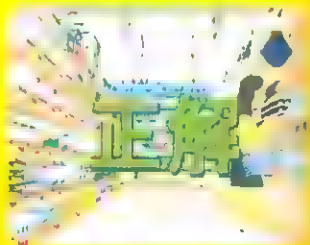
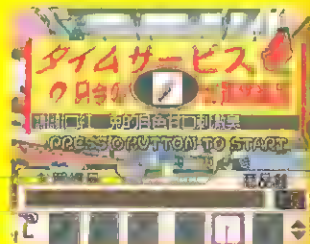
キヨモトマツシで
バーゲン品をゲット!!
タイムサービスを狙え!!

教室を抜け出し、渋谷に買い物に出かけるリリカ。ドラッグストア・キヨモトマツシでは化粧品のタイムサービスを実施中。

ここでは、店内のお買い得品を4個ゲットするとクリアできる。

ポイントは、画面の上に垂れ下がっているタイムサービスの商品!! 似たような商品が、気が遠くなるほど棚に陳列されている。迷って探していると、アッという間に時間がなくなってしまう。方向キーの左右と上下で、タイムサービスの商品を探し、合っていれば正解となる。

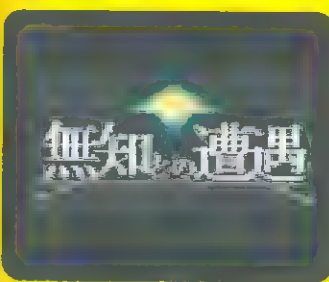
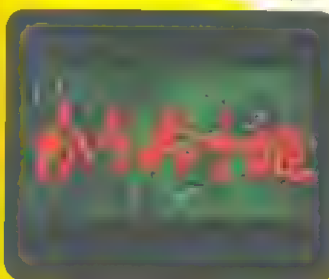
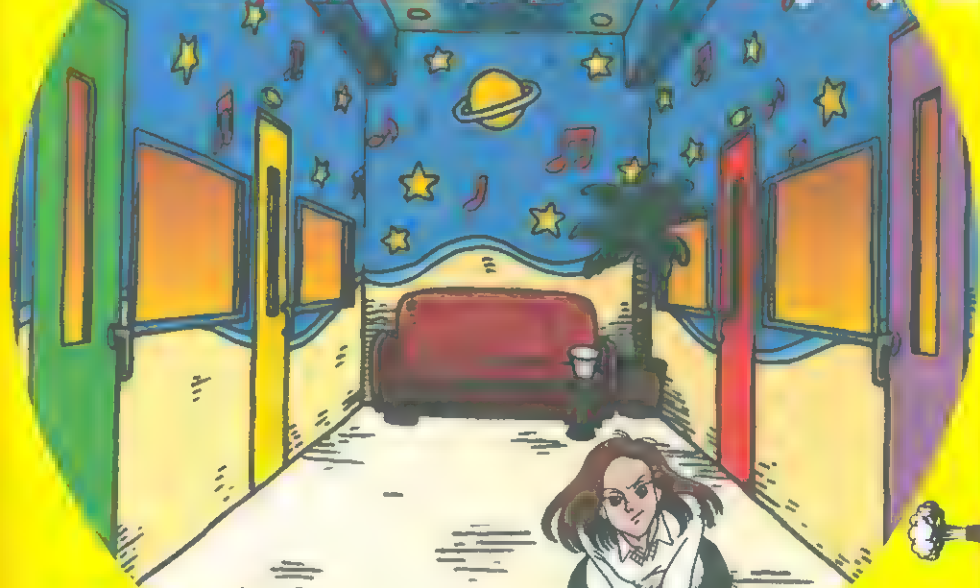
たった4個とはいっても、膨大な商品の中から探すので、速攻でお買い得商品を見つけなくてはならない。バーゲンのワゴンセールに群がる、女性の心理って感じかも…。



第2話

長世・リリカの章

「渋谷大パニック」



STORY

お気に入りの化粧品を買い、ゲーセンでブリクマを見つけたリリカ。しかしここに、とんでもないモノが登場する。

ブリクマを撮影中に、いたずら好きのベビーUFOが横から乱入する。ベビーUFOを捕まえようすると、驚いたベビーUFOは、ブリクマに怪光線を当ててしまう。怪光線は物体を大きくしたり、ミクロ化してしまう作用があるのだ。

怪光線を浴びたブリクマは、巨大化して、生き物となり、渋谷を暴れ回る。

ベビーUFOを追いかけていくと、カラオケに飛び込んでいく。このカラオケには、リリカの友達、あのガングロたちがカラオケ大会で盛り上がっていた。リリカもつついブリクマ騒動を忘れ、カラオケに夢中になるが……。



からおけ姫

へたなリリカの歌に合わせて
コントローラ操作。ガングロの
動きは思わず吹き出してしまう!!

東京スカパラダイスオーケストラもおすすめのステージが
これ。メンバーが、アイドル歌謡や演歌の作曲家先生の気分
で、いつもは絶対にやらないよ
うな曲を作っている。

ゲームは、リリカの歌に合わ
せて、方向キーや○×△□ボタ
ンをタイミング良く押すとい
うだけのゲームだ。

でも、結構ムズいので、リス
ム感が勝負となる。

でも注目はやっぱリガングロ。



無知との遭遇

UFOのシグナルをコントローラで
当てるのだけど、
ニュースが入ってじゃまをする!!

108 Vision



途中でニュースが入り、巨大UFO
のシグナルが見えなくなる。あわ
てず画面をよく見るべし。

108 Vision

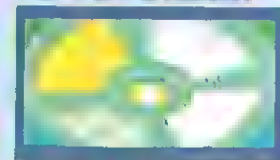


最初はシグナルの数も少ないが、
だんだん数が多くなるので、記憶
力がモノを言うぞ。



失敗すると、まわりの観衆にバカ
にされるリリカ。ここはなんとし
てもクリアしなっちゃ!!

108 Vision



カラオケから出たリリカは、
渋谷が巨大UFO出現のニュー
スで大パニックに陥っている
のに驚く。このUFOこそ、ベビーUFOのお母さんなのだ。

このステージは、街のオーロラビジョンに映し出される
マザーUFOのシグナルをキャッチして、シグナル通りに
○×△□ボタンを押すというゲーム。

最初はシグナルの数も簡単。でも途中で画像にノイズが
入ったり、ニュースが入ったりして、シグナルが見えにく
くなる。さらにシグナルの数も多くなるので、記憶力がモ
ノを言う。ポケ対策には最高のゲームかも?



「光ある限り」



タイタニック

いたずら好きのベビーUFO、電池が切れて地面に落ちながら、マザーUFOの危機のため涙を流す。リリカはこんなかわいいベビーUFOに胸キュン状態となり、地球防衛軍たちに取り囲まれているマザーUFOのいる東京湾へと向かうことを決意する。

一路東京湾へ向かうリリカ。しかし、ここにきて、またまたUFOまでも狙う謎の強盗団が登場する。ベビーUFOを、ママチャリのカゴに乗せて逃げるリリカ。そのリリカを、巨大なクレーン車で追いかける強盗団。

リリカと強盗団、そしてUFOとの友情を懸けた、最後の壮絶なスペクタクルが繰り広げられる。

そして最後に、リリカは空に舞い上がる?



STAGE 5

●攻略ガイド

最後のいまさらタイタニック



種男がお世話になった、ボンボン船の船長さん。リリカもこの船長さんのお世話になるのがこのステージだ。

種男同様に、浸水する水を汲み出すゲームなのだが、やはり失敗すると船長さんは怒る!!

あっ、リリカもまた、このボンボン船の栓を抜いてしまつ。



もう、親をそろって、びしょ濡れになって水を汲み出すんだらう。

STAGE 6

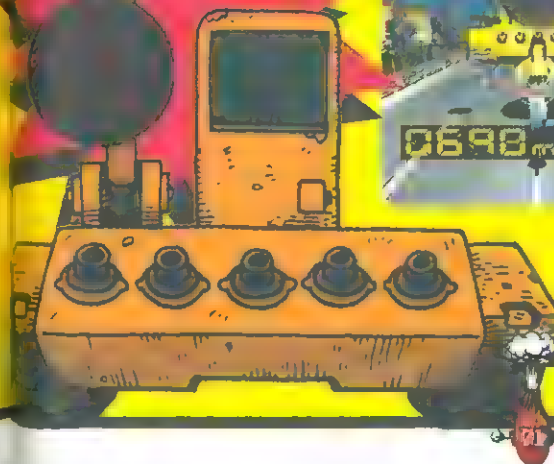
クレーンジャー・クレーンジャー

クレーン車のスピードは、思ったよりも速いぞ!!

ママチャリの威力、リリカのスタミナ!! く〜!! つらいっす!!



ベビーUFOをマザーUFOの元に届けるリリカを狙う強盗団。○×ボタンがママチャリのペダル役目だ。方向キーがハンドル。とにかく○×ボタンの連打でスピードを上げ、方向ボタンの左右で鉄球をかわす、思ったよりきついステージだ!!



クレーンジャー・クレーンジャー

東京スカパラダイスオーケストラに聞く

ノリー発のプロデューサー、関さんのセンスに共感して、楽しく仕事をする事ができた



ディレクターが関さんじゃなかったら、「とんクラ」はできなかった

NARGO 今回、「とんクラ」の音楽を作るにあたって、まず作曲する前にそれぞれのシーンのシナリオと映像サンプルをもらって、それから考えていったんです。

だから最初から各ゲームのイメージがはっきりしていたんで、曲を作るのはとても楽でした。

スカパラはメンバー9人全員が作曲するので、1人2曲作れば、もう18曲できてしまう。それに何年も前から、まだカタチになっていない曲の断片とかスケッチとかがみんなの頭の中にいろいろあるので、それぞれが曲のアイデアを持ち寄ってゲームに当てはめてみることができるんですよ。

ただそれでも、やっぱりゲーム音楽なんて初めてだし、いざゲームの各場面に曲をつけてみても、内心やっぱり不安じゃないですか。

それなのに、そうやって作ったデモテープに対してのダメ出しがないんですよ。

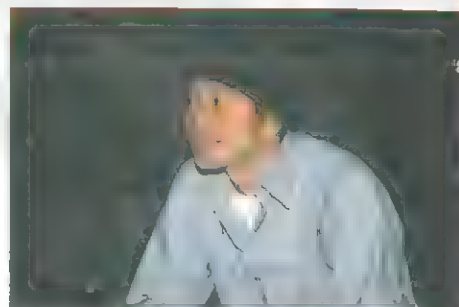
大森 はじめ もっと厳しくしてよ〜って感じがありましたね(笑)。

NARGO ゲームの開発チームの音楽担当の人も「どれもいいですね〜!!」って言うし、関さんなんか笑顔で大絶賛!!「いいで〜す!!」ってね(笑)。

大森 でもあの関さんの笑顔最高ですよ。



本当に自然体って感じでインタビューに答えてくれたスカパラのNARGOさん(左)と大森さん(右)。



NARGO あの笑顔はやる気になりますよ。

でも関さんって、何ていうかアバウトというか、いい意味でいい加減な人というか。

でも、あのノリー発な感じがすごく好きです。あのノリがなかったら、「とんクラ」はできなかったんじゃないかな〜って思います。

大森 アバウトな作りのほうがいい場合もあるよね。これがみんなで会議とかしていくとだんだん面白くなってしまふこともあるし。

NARGO 音楽でもそうなんですけど、レコーディングに時間をかけすぎると細かい作業が多くなったり、練りすぎたりすると、つまらなくなってしまうことがあるんです。

今回の「とんクラ」に関しては、関さんの人柄もあって、現場のスタッフもみんなノリがよかったし、曲作りや音入れにしてもすごい短期間の中でもものすごい集中力が出せたので、手応えがありました。本当のことを言うと、最初に関さんの企画を見たとき、面白いけど本当にできるのかな、大丈夫なのかなって思いました。

でも、関さんのノリという人柄がみんなを巻き込んで、「とんクラ」をすごいゲームにしてみましたというところがまたすごいですね。

ぜびぜびカラオケゲームの「からおけ姫」をプレイしてほしい

NARGO 「とんクラ」ってドタバタもあるけど、それだけじゃない普通のゲームと違うひねりというかセンスがあるじゃないですか。

大森 ばかばかしいことやくだらないことを真剣にやるっていうセンス。そこが好きなんです。

NARGO 僕はこういう笑いを含めたセンスに関して共感が持てたし、スカパラにも通じるところがあるなと思いました。

●音楽 東京スカパラダイスオーケストラ●

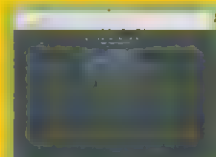
ビートは波うち、ホーンズは火を噴く。地鳴りとカオス。1990年のメジャーデビュー以来、ルーツの“SKA”をベースに、つねにアッパーかつハイパーにその全ての活動に“スカパラ印”を押し続け、ジャンルをとりこえた“トーキョー・スカ”サウンドで“男気”をキメまくる日本有数の巨大ライブバンド、それが“東京スカパラダイスオーケストラ”だ。スカパラのCDやライブの数々には、“タイトなプロフェッショナルリズム”と、お仕事を超えた、ライフスタイルまるごと賭けた“勇猛なお遊び精神”が極められている。他の追従無関係の独走状態。最新シングル『火の玉ジャイヴ』ではまさに火の玉状態に突入したスカパラを聴くことができる。7月23日、厳選された25曲を収録した『とんでもクライシス! オリジナルサウンドトラック』発売。夏は全国各地に出発する。パッション/演奏力/体力全てがそろい、“心・技・体”ともに充実しまくった今のスカパラなら、客席もステージも火だるまマッチガイなし!!

インターネットにも公式ホームページを持つ

●東京スカパラダイスオーケストラ公式ホームページ●

●“PARA-NET”

<http://www.skapara.net/>



☆東京スカパラダイスオーケストラ☆

NARGO : trumpet

北原雅彦 : trombone

冷牟田竜之 : alto sax

GAMO : tenor sax

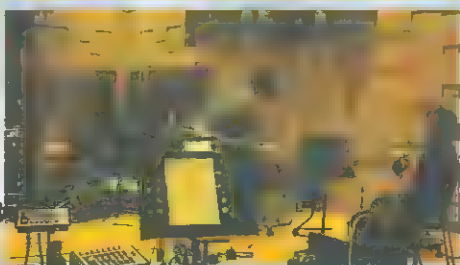
谷中 敦 : baritone sax

沖 祐市 : keyboards

川上つよし : bass

大森はじめ : percussions

青木達之 : drums



だから音楽も無理してゲームに当てはめて作って感じじゃなくて、自然に僕らがやっていることをすんなり取り込めたって感じです。とにかくそれがよかったですね。

ゲーム画面とのタイム調整なんかも、テンポを上げたり下げたり、アレンジや構成を直したり、みんなで楽しみながら1曲1曲作っていったんです。

森 そう「これでどう?」「オッケーッ!!」って感じだね。

ゲームと音楽がどうマッチしているかって点に関してはすごい自信があるんですよ。そこを見て聞いて楽しんでほしいですね。

NARGO 「からおけ姫」っていうカラオケのゲームがあるんですか、個人的にはこのカラオケの曲をぜひ聞いてほしいですね。いつものスカバラでは絶対にやらないような、演歌と打ち込みのガールポップと、あとアイドル歌謡っぽいノリの曲。なにしろ歌詞をファックスでいただいて、作曲家の先生みたいにそれに合わせて曲を作ったんですから(笑)……。歌詞が先というのもスカバラ初ですね。

森 やっぱ聞き所は「恋の死角」のラップでしょ。お願いしたら関さんがラップしてくれました(笑)。

サウンドだけでも、残るような曲作りをしたいですね

NARGO ドラクエやマリオの音楽なんかは、ゲームと切り離して考えても心に残ってますよね。あまりたくさん音数は使っていないと思うんだけど、あれって何音くらいなんだろう?

大森 少ない音数でグッとくる音楽を作るのってすごいですよ。シンプルなものほど難しい。

NARGO ゲーム音楽の世界も、単純に音楽としてだけでも素晴らしいものがたくさん出てきているし、可能性があって面白いジャンルだと思います。海外のソフトなんかは、けっこう有名なミュージシャンが参加していたりして、



●スタジオ録音に立ち会って●

ふだん雑誌の取材では、レコーディング中のスタジオまではなかなか入れない。しかし、公式ガイドということで、生の熱気を取材!!



プロ用ミキサーで、ゲーム用に音楽をミキシング。

「とんクラ」の音楽は、プロミュージシャンたちが使用する本格的なレコーディングスタジオで収録されたのだ。

スタジオは大きく分けて2つの部屋で構成されている。演奏をマイクやラインで録音するために楽器が置いてあるレコーディングブース。そして録音した音をミキシングしてDAT(デジタルオーディオテープ)にまと

める作業をするミキシングルーム。ミキシングルームでは、めっちゃめっちゃたくさんのスイッチや操作レバーが付いているミキサーで音を作り込んでいく。そしてミキサーを通したサウンドをコンピュータで操作してDAT(デジタルオーディオテープ)にまとめるという作業をするのだ。

正に音の嵐という感じで、モニタースピーカーからスカバラサウンドがミキシングルームに吹き荒れる。オーディオマニアにはこたえられない部屋でもある。

レコーディングブースではスカバラのメンバー数人が演奏している。残ったメンバーは出来立てホヤホヤの音を聞きながら、こうしようとかああしようとか検討した上で、ブースの演奏者に伝える。そうしたやりとりの中で、実際の音楽CDのレコーディングと全く同じ作業が続けられた。

全部、全部、ぜ～んぶ生音ぜひ聞いてほしい!!

NARGO この「とんクラ」の中で使われている音、実はほとんどのサウンドが生音なんです。つまり、生演奏の楽器の音だけで作られているということ。最初は半分冗談で効果音も生音にしようって話があって、そうこうするうちに本当にほとんど全ての音を生音でやることになったちゃったんです。

大森 普通は効果音なんかは、効果音CDとか使うじゃないですか。

NARGO 効果音なんて機械で作ったほうが簡単じゃないか〜って思うけど、それでも全て生音。

大森 人力って感じが「とんクラ」にはいいかな、と思って。

NARGO でも、実際に作ってみると大変。たとえば、じゃー次はボタンを押す音。長さは1秒で!! はい1秒!!って感じで細かくいろいろ録音していくわけです。

大森 開発チームから、1音とか1秒とかかなり細かく指示が入ったリストをもらって、山ほど



作りました。全部で100トラック以上! スイッチを押す音とか成功したときのファンファーレとか歓声とかSEも全部僕らがやってます。

NARGO リストを見ながら、みんなで担当を振り分けるんですよ。ゲームをプレイしていて、スピーカーから出てくる音は、ほとんどスカバラがやってます。

大森 今回、効果音を作るときは、けっこう悩みましたね。やっぱり、どこでも使っているあのピンポンって音とか、ブーって音は偉大だなぁって思いました。

NARGO ピンポンと、ブーって音への挑戦って気持ちもありましたよ(笑)。そんな意味でも、ぜひスカバラのサウンド、体験してみてください。

各ゲームのイメージサウンドは、いくつかのテイクが録音され、ミキサーを使って音を重ねて、アレンジが加えられていく。

ツヨシの章の、アリとの友情の音楽も、最初はピアノ・ソロによる美しいバラードという感じで演奏された。スカバラの取材中に、「いい音楽。ゲームを忘れても、音楽だけでも口ずさめればいいっすね!!」こんなことを語ってくれたが、実際のスカバラの演奏を聞いて、うなずけてしまった。「誰も厳しいダメ出しをしない」って言っていたけど、このバラードを聞いてしまうと、関さん同様に「OKで〜っす!!」って言いたくなってしまふ。

それでもスカバラの人たちは、もっといい作品にしたいと、「もう少しシンセサイザーを重ねてみるのはどうかな?」と、さらに最初の演奏に磨きをかける。

ツヨシの章の、虫との戦いも、おどろおどろしく再現された。

さらにリリカの章のイメージ曲は、「本当に何にも考えてないって感じの曲」「めっちゃくちゃ明るく

ノリいい曲。」ということで仕上がっていった。

レコーディングされた音を、何度も聞きながら、最後の仕上げをするスカバラのメンバーたちの音に対するこだわり。これが、スカバラサウンドの支持者への答えなのかと、実感した。

そんなことを考えていると、開発チームのスタッフたちが、効果音の収録のために、応援に駆けつける。下がその開発の人たち。快く彼らの撮影のために少しの間レコーディングブースを提供してくれたのも、スカバラの人柄だと思う。



とんくろ アダプティクス

携帯電話 「とんクラ」 サウンド

自分の携帯に、「とんクラ」サウンドを入力しよう!!

機種別入力方法

着信メロディのページは次のようになります。

携帯電話会社と機種

DoCoMo	P206・P205・P156	Aボタン
	P207・P157・P5011・P601ev	Bボタン
	D207・D5011	Cボタン
	N207・N207S	Dボタン
D	521G・521GII	Aボタン
	C101S	Bボタン
	C201H	Cボタン
	531G	Dボタン
	530G・C103T	Eボタン
	529G・526G	Fボタン
PHONE	DP145	Gボタン
	J-P01	Hボタン
	J-D01	Iボタン
	J-T01	Jボタン
-Ka	TH081	Kボタン
	TH091	Lボタン
	THZ41・THZ43・TH48S	Mボタン
	TH381	Nボタン
	TH181・TH18K・TH18S	Oボタン
セルラー	HD60P・HD61P	Pボタン
	C101S	Qボタン
	C201H	Rボタン
	D101P	Sボタン
	HD60T・D203T・C103T	Tボタン
	HD60K・HD61K・D201K・D202K	Uボタン
デジタルツーカー	P3	Vボタン
	P4	Wボタン
	D4	Xボタン
	T4	Yボタン

とんくろ アダプティクス

シンガー&使用作品

Aボタンの入力数値

Bボタンの入力数値

Cボタンの入力数値

Dボタンの入力数値

Eボタンの入力数値

Fボタンの入力数値

Gボタンの入力数値

Hボタンの入力数値

Iボタンの入力数値

Jボタンの入力数値

Kボタンの入力数値

Lボタンの入力数値

Mボタンの入力数値

Nボタンの入力数値

Oボタンの入力数値

Pボタンの入力数値

Qボタンの入力数値

Rボタンの入力数値

Sボタンの入力数値

Tボタンの入力数値

Uボタンの入力数値

Vボタンの入力数値

Wボタンの入力数値

Xボタンの入力数値

Yボタンの入力数値

*歌詞は機種によって異なる部分の場合があります。

オリジナル作曲機能には機種によりいろいろ制限があり、元の曲を完璧に再現できないこともあります。転調や編曲をして、できるだけオリジナル曲に近くなるようにしています。

Aパターン

DoCoMo J-PHONE IDO DDIセルラー デジタルツーカー Tu-Ka

P205 P206 P156 DP145 521G 521GII HD60P HD61P P3 TH081

1 8 3 3 と押す!

2 を1秒間以上押す!

3 好きなメロディを入力!

4 を押してメロディを確認!

5 を押してメロディを登録!

6 を押せば終了!

*P3は、携帯電話会社によって設定方法が2通りあります。

Cパターン

IDO DDIセルラー

C201H C201H

1 F 2 2 と押す!

2 (ソフトキー-3)右を押す!

3 上か下でNo 15かNo 16を選択!

4 (ソフトキー-3)右を押す!

5 を1秒間以上押す! (メロディが登録されていれば登録されます)

6 好きなメロディを入力!

7 を押せば終了!

*着メロの入力方法 Cパターンの数字を利用して下さい。×3回、×4回などあるものはその回数分押してください。はカーソル移動です。あとは「取扱説明書」を参考にしてください。

Bパターン

IDO DDIセルラー

C101S C101S

1 ジョグダイヤルを1回押す!

2 2 9 1 を押す!

3 クリア を1秒間以上押す!

4 好きなメロディを入力!

5 を押してメロディを確認!

6 ジョグダイヤルを押して登録! (登録完了の画面が表示されます)

7 を押せば終了!

*着メロの入力方法 Bパターンの数字を利用して下さい。×2回、×3回、などあるものは、その回数分押してください。を押すと#が表示されます。あとは「取扱説明書」を参考にしてください。

Dパターン

DoCoMo IDO DDIセルラー J-PHONE デジタルツーカー Tu-Ka

P207 P157 P601ev 531G D101P J-P01 P4 TH091

1 (ジョイスティック)で「メニュー」を選択後、ジョイスティックを押す!

2 を上か下にたおし「1」か「2」か「3」を選択後、ジョイスティックを押す!

3 を1秒間以上押す!

4 好きなメロディを入力!

5 を押してメロディを確認! P601evは本体裏の を押して確認!

6 を押してメロディを登録!

7 を押せば終了!

*着メロの入力方法 Dパターンの数字を利用して下さい。×3回、×4回などあるものは、その回数分押してください。はカーソル移動です。この機種は、曲のテンポ・スピードを、曲を入力してからまとめて変えられます。曲に合わせて速さを変えましょう。入力数値の右上にある か に合わせてボタン(上下の矢印を使う)で液晶画面下の山形マークを か にしてテンポを変えてください。あとは「取扱説明書」を参考にしてください。

オリジナル プリクマの作り方



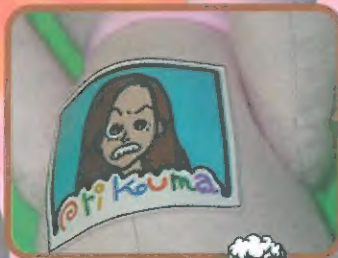
●用意するもの●

- 1/ はさみ
- 2/ 裁縫道具(ミシンがあると楽)
プリクマを縫うための糸以外に、
プリクマの鼻をつくるための色
のついた糸(今回はこげ茶色で
作ったけど好きな色でOK)
- 3/ オリジナルプリクマを作るため
に、好きな色のキルト
- 4/ 目玉用のボタン(2つ)と足、肩用
ボタン(4つ。これも好きな色で)
- 5/ アププリケを貼るための手芸用
ボンド
- 6/ 裁縫用の鉛筆(チャコペン、キ
ルト生地に印をつける)



☆ぬいぐるみ作成のポイント☆

- 内耳と手のひらをボンドで貼る。
- 首まわりは首輪で縫い目を隠す。
- 手と足の指の分かれ目はこげ茶の
フラインステッチで表現。
- 鼻はこげ茶のサテンステッチで
表現。
- 手足はビーズかボタンなどで動
くように。



後ろ胴(2枚)



頭(2枚)

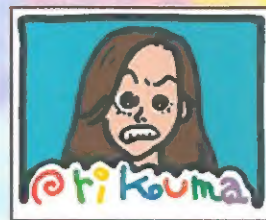


頭中央(1枚)



●プリクマ用型紙●

アププリケ



手(4枚)



内耳(2枚)



口まわり(2枚)



前胴(2枚)



足(4枚)



手のひら(2枚)



口まわり中央



足底(4枚)



耳(4枚)



※このページをはさみで切り、2倍のサイズで
カラーコピーして型紙にしてください。

切り取り線

ソニー・モ ブライシス!

tation用ソフト
でもクライシス!
イド
世末とんでもBOOK

メディアミックス
田中 茂
&デザイン/Mスタジオ(渡辺 実)
文/田中 茂
デザイン/ポリゴンマジック 田中 茂
組み構成/黒沢麻佐子
石川泰士 田中 茂
キー立体クラフト制作/倉谷奈日
カ/東京スカパラダイスオーケストラ 西 健一 ポリゴンマジック
CG提供/ポリゴンマジック
OKUMA SHOTEN・HAKUHODO・TOPPAN
POLYGON MAGIC, INC.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

本内容に関する質問は、一切お受けして
ません。本書の感想などは、ハガキで下記の
までお寄せ下さい。
〒100-0004 東京都港区新橋4-20-8フジビル4F メディアミックス
でもクライシス!公式ガイド世末とんでもBOOK」係

／平野健一
／横尾道男
株式会社徳間書店
凸版印刷株式会社
載の記事、図版の無断転載を禁じます。©1999徳間書店





PlayStation. さんでモ フライシズ! 公式ガイド BOOK とんでもBOOK



プレイステーション用ソフト

Tokuma
Game
Book

さんでモ フライシズ!

公式ガイド

世紀末とんでもBOOK



定価780円 本体743円 徳間書店

©1999 TOKUMA SHOTEN・HAKUHODO・TOPPAN
©1999 POLYGON MAGIC, INC.
"さん" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.